CHRISTOPH BAREITHER

GEWALT IM COMPUTERSPIEL

FACETTEN EINES VERGNÜGENS



[transcript] Kultur und soziale Praxis

Christoph Bareither
Gewalt im Computerspiel

Kultur und soziale Praxis



Christoph Bareither lebt und arbeitet in Berlin. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Medienethnografie, Digitalisierung des Alltags, Populärkultur- und Emotionsforschung.

Christoph Bareither

Gewalt im Computerspiel

Facetten eines Vergnügens

[transcript]

Die vorliegende Arbeit wurde 2015 mit dem Titel »Ludisch-virtuelle Gewalt. Facetten eines Vergnügens« im Fachbereich Empirische Kulturwissenschaft an der Universität Tübingen als Dissertation eingereicht. Sie wurde gefördert von der Studienstiftung des deutschen Volkes.
GutachterInnen: Prof. Dr. Kaspar Maase, Prof. Dr. Monique Scheer



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld
Umschlagabbildung: infadel / Fotolia
Printed in Germany
Print-ISBN 978-3-8376-3559-1
PDF-ISBN 978-3-8394-3559-5

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.
Besuchen Sie uns im Internet: *http://www.transcript-verlag.de*
Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: *info@transcript-verlag.de*

Inhalt

1. Einleitung

„Achtung!“, ruft die vermummte Wache und zeigt auf Lara Croft, die gerade eine von Feinden wimmelnde Ruine auskundschaftet. „Ach du Scheiße!“, kommentiert der Spieler Sarazar und lässt seinen Avatar Lara den Compound-Bogen spannen. Noch während der erste Pfeil von der Sehne flitzt und den warnenden Gegner vor Schmerzen aufschreien lässt, fliegen Lara bereits die ersten Kugeln um die Ohren. „Ach du Scheiße!“, wiederholt Sarazar: „Da sind wir schon aufgeflogen.“ Ein ganzer Haufen computergesteuerter Gegner rückt schießend in seine Richtung vor. Geistesgegenwärtig zielt er mit einem weiteren Pfeil auf ein in der Nähe stehendes, explosives Benzinfass: „Okay, Fass, komm!“, hofft er – schießt – trifft – und als die knallende Explosion einen Gegner davonschleudert, unterstreicht er den Moment mit dem emphatischen Ausruf: „Bams!“ Nun ist das Gefecht in vollem Gange. Sarazar lässt Lara Croft vor fliegenden Molotowcocktails in Deckung gehen und schießt einem weiteren Gegner einen Pfeil in den Bauch: „Gefällt dir das!?“, schleudert er dem sterbenden Feind mit provokanter Stimme entgegen, bevor er sich wieder vor dem Kugelhagel wegduckt. „Ihr Schweine!“, kommentiert er mit ernstem Tonfall. Weitere Gegner werden von Pfeilen niedergemäht und wie nebenbei erscheint am Bildschirmrand eine Anzeige: „+1 Fähigkeitspunkt“. Doch schon wird Lara von einem Molotowcocktail erwischt: Umgehend färbt sich der Bildschirm am Rand mit roten Blutflecken ein und die Anzeige verschwimmt, Lara stöhnt vor Schmerzen auf und auch Sarazar kommentiert wie vor Schmerz: „Aua!“, während er aus den Flammen springt. Die Situation wird brenzlig, denn die Gegner greifen unerbittlich weiter an. Fließend lässt Sarazar seinen Avatar den Bogen wegstecken und zückt stattdessen eine mit Brandmunition geladene Schrotflinte. Mit heftigem Funkenschlag wird der erste Gegner nach hinten geschleudert: „Pams!“, kommentiert Sarazar erneut, um den Einschlag zu unterstreichen. Ein weiterer anrückender Gegner bekommt gleich mehrere Schrotsalven ab. „Gefällt dir der Scheiß hier!? Du Drecksack!“, ruft der Spieler ihm entgegen. Doch immer neue Gegner rücken nach: „Oh Fuck, wieviele sind das?“, wundert sich Sarazar und nimmt erstmal Reißaus, klettert mit seinem Avatar behände durch die Ruine und weicht einstürzenden Trümmern aus. Nach und nach erliegen auch die restlichen Gegner seinen Schrotsalven und Pfeilschüssen, einer mit einem gezielten „Hodentreffer!“, wie der Spieler hervor-

hebt. „Guck mal, Pam!", freut er sich, als er dem vorerst letzten Gegner mit seiner Kletteraxt einen Nahkampfangriff verpasst. „War's das jetzt oder was?", fragt er sich, während er elegant mit Lara Croft an einem Seil in die Mitte des Innenhofs rutscht. Dann stellt er fest, dass ein besonders schwer gepanzerter Gegner noch am Leben ist. Der computergesteuerte Gegner ruft Lara entgegen: „Du wirst sterben!" An ihrer Stelle antwortet Sarazar: „Das werden wir sehen, mein Kleiner." Seine ersten Nahkampfangriffe und auch Schrotkugeln prallen aber am schweren Schild des Gegners ab. Dann weicht er dessen Hieb gekonnt aus und nutzt die Gunst der Stunde, um ihm eine Ladung Schrot in die ungedeckte Seite zu verpassen. Umgehend bricht der Gegner zusammen und geht in Flammen auf. „Ha!", kommentiert Sarazar zufrieden. Lara Croft steckt die Waffe weg und Sarazar beginnt umgehend, die Gegenstände der Toten einzusammeln, aus denen er sich beispielsweise stärkere Waffen bauen kann. „So, raus mit eurem Krempel!", kommentiert er diese Aktion, bevor er hörbar zufrieden resümiert: „Wahnsinn! Was für ein Kampf zum Auftakt dieser Folge!"

Die beschriebene Folge ist Teil von Sarazars Let's Play-Videoreihe zur Neuauflage des Spiels *Tomb Raider* von 2013.[1] Let's Play-Videos sind ein seit einigen Jahren äußerst populäres *YouTube*-Genre und Sarazar einer der größten Stars desselben. Mit über 120.000 Klicks gehört die eben beschriebene Folge noch zu den eher durchschnittlich beliebten. Seine ZuschauerInnen sehen eine Videoaufnahme des Spielgeschehens und hören dazu die Stimme des Let's Players. Später werde ich ausführlich auf Let's Play-Videos eingehen und auch Sarazar wird noch häufig zitiert werden. Fürs Erste soll der beschriebene Ausschnitt aber nur eines verdeutlichen: Gewalt im Computerspiel – ihre Ausübung, die durch sie ausgelösten Effekte, das Erlebnis der eigenen Wirksamkeit, die Erfahrung von Dominanz, die Belohnung durch Punkte, die Bedrohung und Spannung, der Stress und ‚Schmerz' – all das kann Spielern[2] großes Vergnügen bereiten. Und zwar nicht wenigen. Verlässliche Zahlen sind rar, aber die JIM-Studie erhob 2014, dass 43% der Jugendlichen in Deutschland (57% der Jungen, 19% der Mädchen zwischen 12-19 Jahren) „brutale bzw. besonders gewalthaltige Computer-, Konsolen-, Onlinespiele" nutzen.[3] Zumindest unter jungen Erwachsenen dürfte diese Quote ähnlich hoch ausfallen und längst spielen auch zahllose ältere Menschen regelmäßig Actiongames.

1 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #029 - Gefecht in der Ruine [Full-HD] [Deutsch] (30.3. 2013), 1:17-4:50. https://www.youtube.com/embed/LKqkrCEwuXE?start=77&end=290

2 | Da die Begriffe „Spieler" und „Gamer" (sowie „Gegner" im Sinne von „Gegenspieler") sehr häufig genannt werden und ein überwiegender Teil derselben tatsächlich männlich ist, verwende ich aus sprachökonomischen Gründen nur die männliche grammatikalische Form. Grundsätzlich sind darin aber auch weibliche Spielerinnen eingeschlossen. Auch die Konzepte „Akteur" und „Avatar" werden ohne weibliche Form verwendet. Alle anderen Endungen werden in der gendersensiblen Schreibweise mit großem I angegeben.

3 | Vgl. http://www.mpfs.de/index.php?id=635

Neu ist dieses Vergnügen keinesfalls. Seit das Computerspielen Anfang der 1980er-Jahre von den Spielhallen in die heimischen Wohnzimmer gewandert ist, gehören Actiongames zum festen Repertoire. In den folgenden drei Jahrzehnten hat diese populärkulturelle Praxis insbesondere im deutschsprachigen Raum für hitzige gesellschaftliche Debatten gesorgt. Denn schon bald schossen die Spieler nicht mehr wie zu Beginn auf abstrakte Pixelgebilde, sondern auf detaillierte Repräsentationen menschlicher Körper. Insbesondere die Argumentation vieler öffentlicher Medien, dass diverse Amokläufe an deutschen Schulen mit sogenannten Killerspielen in Verbindung stünden, verschärften den negativen Eindruck, den zahlreiche Nicht-Spieler von den entsprechenden Spielprozessen hatten und haben. Eine Fülle wissenschaftlicher Literatur entstand, die ihr Interesse auf die vermeintlich gefährlichen Wirkungen ‚gewalthaltiger Computerspiele' richtete. Doch fast nie wurde dabei gefragt, was genau das Vergnügen von Millionen Spielern an dieser Tätigkeit ausmacht. Das ist die Forschungslücke, zu deren Schließung die vorliegende Studie beitragen möchte.

Dafür greift sie weder auf die Mittel der Psychologie noch der Pädagogik zurück, die man hinter einem solchen Vorhaben vermuten könnte, sondern auf die der Ethnografie. Entstanden ist die vorliegende Studie im Fach Empirische Kulturwissenschaft, das im deutschsprachigen Raum auch unter den Namen Europäische Ethnologie, Kulturanthropologie oder Volkskunde bekannt ist und deshalb mitunter als „Vielnamenfach" bezeichnet wird. Als empirisch versteht sich diese Kulturwissenschaft, weil sie ihren Schwerpunkt nicht auf theoretische Ergebnisse legt, sondern ihre Erkenntnisse aus der direkten ethnografischen Interaktion mit der Fülle und Vielfalt alltäglicher Praktiken generiert.

Aus Perspektive dieses Faches kann die Frage nach dem Vergnügen an Gewalt im Computerspiel nicht als Warum-Frage gestellt werden – zu komplex sind die biologischen Prägungen der Menschen, zu heterogen ihre soziokulturellen Umfelder und zu individuell ihre Vorlieben, als dass sich allgemein bestimmen ließe, *warum* eine bestimmte Tätigkeit Freude bereitet. Ethnografisch feststellen lässt sich aber sehr wohl, *dass* Gewalt im Computerspiel vielen Menschen Spaß macht. Und darauf aufbauend lässt sich fragen, *wie* Spieler dieses Vergnügen in seinen verschiedenen Facetten gestalten und erleben. Die zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit lautet deshalb kurz und knapp: Welche emotionalen Erfahrungen machen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt?

Dass diese Frage ethnografisch gestellt und beantwortet werden soll, heißt konkret: Anhand alltäglicher Spielprozesse und spielbezogener Praktiken wird beobachtet, wie Spieler mit Gewalt im Computerspiel umgehen. Das unter dieser Prämisse generierte Material dient dann als Grundlage für Interpretationen, die ihrerseits Rückschlüsse auf die Besonderheiten der jeweils gemachten emotionalen Erfahrungen erlauben.

Wie die meisten ethnografischen Studien zielt auch die vorliegende dabei nicht auf eine Reduktion der empirisch vorfindbaren Wirklichkeit. Das Vergnügen an

Gewalt im Computerspiel ist ein differenziertes und komplexes Phänomen. Eine bündelnde Zusammenfassung dieser Komplexität werden LeserInnen im Folgenden vergeblich suchen. Ziel ist vielmehr, diese Komplexität und Differenziertheit als solche darzustellen, weil nur so ein adäquates Verständnis dieses in öffentlichen wie wissenschaftlichen Diskursen oft viel zu stark vereinfachten Phänomens erreicht werden kann. Die methodische Aufgabenstellung war dementsprechend, eine nicht repräsentative, sondern explorative Studie zu konzipieren, die den Facettenreichtum dieses Vergnügens in seiner Vielfalt ethnografieren kann.

Im ersten Teil der Arbeit werden die theoretischen und methodischen Grundlagen gelegt. Dazu gehört die Klärung und Definition der zentralen Elemente des Untersuchungsgegenstands. Der erste zu klärende Begriff ist „Vergnügen". Darunter wird in Auseinandersetzung mit den britischen Cultural Studies und ihrem Konzept von *pleasure* und aufbauend auf verschiedenen praxistheoretischen Ansätzen ein Geflecht aus Praktiken verstanden. Zentrale Besonderheit dieser Praktiken ist, dass sie sich auf die Kommunikation, Mobilisierung und Gestaltung von positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen ausrichten. Wichtige Grundlagen dieser Forschungsperspektive sind neuere Überlegungen zur ethnografischen Erforschung von Emotionspraktiken sowie zur Analyse ästhetischer Erfahrungen, die um Ansätze der Anthropology of Experience ergänzt werden.

Im Fokus der Studie steht das Vergnügen an Gewalt im Computerspiel, kurz: Computerspielgewalt. In Anbetracht der oft wertenden Diskurse rund um dieses Phänomen ist es essentiell, diesen Begriff zu konkretisieren und dadurch einen erstens wertneutralen und zweitens jenseits individueller Wahrnehmungen angesiedelten Untersuchungsgegenstand zu konzeptualisieren. Um das zu erreichen, spreche ich im Folgenden auch von „ludisch-virtueller Gewalt" – ein Begriff, der in dieser Arbeit synonym für „Gewalt im Computerspiel" oder „Computerspielgewalt" steht, aber analytisch präziser ist. In mehreren aufeinander aufbauenden Kapiteln wird dieser Begriff schrittweise entwickelt: Was ist überhaupt unter Gewalt zu verstehen? Was bedeutet es, diese Gewalt als virtuell zu bezeichnen? Und welcher analytische Mehrwert entsteht, wenn man die entsprechenden Praktiken zugleich als ludisch beziehungsweise spielerisch charakterisiert?

Durch die Bearbeitung dieser Fragen konkretisiert sich der Untersuchungsgegenstand, der dann durch multiperspektivische ethnografische Verfahren analysiert wird. Leitmethode der Studie war die teilnehmende Beobachtung in verschiedenen Online-Multiplayer-Games (insgesamt ca. 1200 Stunden reine Spielzeit), in deren Verlauf ich mit mehreren hundert Spielern Kontakt hatte und etwa 60 von ihnen durch wiederholtes Zusammenspielen besser kennenlernen durfte. Dabei stand nicht nur das Geschehen auf dem Bildschirm im Fokus, sondern vor allem die in Audiosprachkanälen stattfindenden Konversationsprozesse der Spieler. Es ging insbesondere darum, wie die Spieler durch kommunizierende Emotionspraktiken auf die von ihnen gesteuerten Repräsentationen physischer Gewalt Bezug nehmen und welche emotionalen Erfahrungen in diesem Prozess sichtbar werden. Zusätzlich wurden teilnehmende Beobachtungen auf zwei grö-

ßeren LAN-Partys offline durchgeführt, wo insbesondere die Gestaltung kompetitiver Erfahrungen im Vordergrund stand. Ergänzt wurden die Ergebnisse durch leitfadengestützte, qualitative Online-Interviews mit 37 Spielern, die mir aus der Feldforschung bereits vertraut waren. Um auch die Prozesse in Singleplayer-Spielen ethnografisch beleuchten zu können, erfolgte parallel die Analyse von 310 Let's Play-Videos auf *YouTube* mit einer Gesamtlaufzeit von ca. 118 Stunden, zu denen auch das Eingangsbeispiel zählt. Zusätzlich konnte durch die Analyse von ca. 600 Beiträgen aus Computerspielzeitschriften von 1983 bis 2014 die historische Entwicklung bestimmter Erfahrungsfacetten mit in die ethnografische Beschreibung einfließen.

Aus der Triangulation dieser methodischen Zugänge ergibt sich im Hauptteil der Arbeit die ethnografische Beschreibung einzelner Erfahrungsfacetten des Vergnügens an Computerspielgewalt. Es geht dabei nicht primär um Theoriegenerierung, sondern darum, ein besseres Verständnis – nicht im Sinne von Einverständnis, sondern von Verstehen – für ihren emotionalen Gehalt zu entwickeln. Um das auch den LeserInnen zu ermöglichen, wird viel Wert auf die ausführliche Beschreibung von teilnehmend beobachteten Spielprozessen gelegt, die ihrerseits oft von längeren Interviewzitaten begleitet werden, und es werden häufig Ausschnitte aus Computerspielzeitschriften sowie Let's Play-Videos angeführt. Da insbesondere die Anzahl der zitierten Videobeispiele sehr hoch ist, werden die LeserInnen durch den Zusatz „empfohlenes Beispiel" jeweils auf die besonders aussagekräftigen unter ihnen hingewiesen. In den Fußnoten dazu finden sich die jeweiligen Angaben und Links, die man in den eigenen Browser eingeben kann. In der Ebook-/PDF-Version dieses Buchs, die Mitte 2017 als Open Access im *transcript*-Verlag erscheint,[4] lassen sich alle Links sowie die Anmerkungen „empfohlenes Beispiel" anklicken, um die entsprechenden Beispiele bequem aufzurufen. Allerdings kann deren Vorhandensein im Netz nicht garantiert werden, da die Urheber die Materialien jederzeit entfernen können. Deshalb wird das jeweilige Beispiel stets zugleich im Fließtext beschrieben. Das Aufrufen von Beispielvideos (oder in manchen Fällen auch von Bildern aus Computerspielzeitschriften) ist also nicht als Voraussetzung, sondern als hoffentlich bereichernde Ergänzung zum ethnografischen Text zu verstehen. Der Zitationsnachweis für alle Zitate innerhalb eines beschreibenden Fließtexts zu einem Videoausschnitt findet sich jeweils am Beginn des Absatzes.

Die Beschreibung von Spielprozessen ist stilistisch nicht unproblematisch, insofern eigentlich stets ein Spieler einen virtuellen Körper steuert und letzterer als Ergebnis bestimmter Fingerbewegungen des ersteren mit einer virtuellen Umwelt interagiert. Um aber die permanente Verklausulierung des Geschehens zu vermeiden, spreche ich beispielsweise auch davon, dass „der Spieler Sarazar einen Gegner erschießt" oder dass „Lara Croft einen Treffer einstecken muss". Ich vereinfache also sprachlich die komplizierten Subjekt-Objekt-Konstellationen

4 | Ab Mitte 2017 verfügbar auf: http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3559-1

des Spielprozesses, wobei ich letztlich nur der Praxis der Spieler folge. Auch die sprechen nämlich von ihren Avataren manchmal als „ich“, dann wieder als „er“ (Let’s Player auch häufig von „wir“), oder sie reden ihn in der zweiten Person als „du“ an (vgl. dazu auch Kap. 3.1.3 und 3.2.1). Dieses sprachliche Changieren bilde ich selbst durch eine bewusst uneinheitliche Verwendung verschiedener Erzählperspektiven in den entsprechenden Passagen nach.

Da im Laufe der Arbeit zahlreiche Links angegeben werden, verzichte ich außerdem auf die obligatorische Angabe des Datums des letzten Aufrufs einer Internetadresse. Alle Links waren im März 2016 aktuell. Weil auch die Anzahl der Interviews relativ hoch ist und Fußnoten hierzu sperrig wären, kennzeichne ich jeden Interviewausschnitt nur durch den Zusatz „IV“ für „Interview“ und Angabe einer Nummer (eine Liste aller Interviews findet sich im Anhang). Zitate aus der teilnehmenden Beobachtung werden mit „FT“ für „Feldtagebuch“ markiert. Ähnlich ökonomisch gehe ich mit den Angaben zu den zahlreichen genannten Computerspielen um: Lange Fußnoten oder Anhänge mit den Jahreszahlen und Namen der Entwicklungsfirmen (wie in manchen Publikationen üblich) werden ausgespart. Interessierte finden alle weiterführenden Informationen zu den Spielen unkompliziert im Internet.

Auf die theoretischen und methodischen Grundlagen folgt der Hauptteil der Arbeit. Als erste Facette des Vergnügens an Computerspielgewalt stehen in Kapitel 3 solche Erfahrungen im Mittelpunkt, die ich als virtuell-körperlich beschreibe. Da diese den Schwerpunkt des untersuchten Vergnügens bilden, nimmt ihre Analyse auch den meisten Raum in dieser Arbeit ein und ist in verschiedene Unterkapitel aufgeteilt. Das erste bezieht sich auf virtuell-körperliche Erfahrungen im Zuge des Angriffs auf computervermittelte Gegner. Hier wird gefragt, was man beispielsweise aus dem Staunen über computervermittelte Effekte oder aus emphatischen Ausrufen wie „Bäm!“, die häufig das Vernichten von Gegnern begleiten, über die in diesem Prozess gemachten Erfahrungen lernen kann. Dabei geht es einerseits um die ästhetische, zugleich aber um die soziale Dimension des virtuellen Tötens. Diskutiert wird hier, inwiefern die Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt diese zu einer sozialen Praxis machen und inwiefern dadurch positiv gedeutete Gefühle mobilisiert werden können. Zugleich werden theoretische Fragen nach der Funktion des Avatars als virtueller Verkörperung eines Spielers aufgeworfen und als Grundlage der folgenden Kapitel das Konzept einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar eingeführt. Beendet wird das Kapitel durch die Diskussion der Frage, inwiefern das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt durch als männlich konnotierte Emotionspraktiken bereichert wird.

Dem folgt die Beschreibung der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt. Es geht also um solche Momente, in denen die virtuellen Verkörperungen der Spieler bedroht, verletzt oder getötet werden. Gefragt wird, auf welche emotionalen Erfahrungen Artikulationen von Stress, Spannung und Schreck durch Computerspieler verweisen. Zu diskutieren ist hier, wie (beispielsweise in Horrorspielen)

negativ konnotierte Erfahrungen und Affizierungen des eigenen physischen Körpers in etwas Positives umgedeutet werden und inwiefern die Schmerzen und der Tod des Avatars eigene Erfahrungsqualitäten mit sich bringen.

Im dritten Unterkapitel zu virtuell-körperlichen Erfahrungen wird schließlich gefragt, wie sich die Aktionspotenziale eines Avatars und damit die durch ihn machbaren virtuell-körperlichen Erfahrungen durch seine permanente Aufrüstung erweitern. Erstens stehen dabei virtuelle Waffen, Rüstungen und Kampfmaschinen (beispielsweise Panzer) mit ihren vielfältigen Funktionen zur Debatte, zweitens die Prozesse des sogenannten „Lootens und Levelns“, also des Sammelns von virtuellen Gegenständen und die kontinuierliche Verbesserung der Kampffähigkeiten.

Während virtuell-körperliche Erfahrungen grundlegend für das Vergnügen an Computerspielgewalt sind, widmen sich die folgenden Kapitel spezifischen Erfahrungsfacetten, die je nach Spiel, Spieler und Spielkultur unterschiedlich wichtig werden. Kapitel 4 behandelt solche Prozesse, in denen das Vergnügen betont kompetitiv gestaltet wird. Als kompetitive Praktiken werden hier Praktiken des Leistungsvergleichs verstanden. Bereits in den 1980er-Jahren wird Computerspielgewalt als Mittel eines solchen Leistungsvergleichs entdeckt, aus denen sich bis heute komplexe Spielkulturen rund um den sogenannten Electronic Sport entwickelt haben. Hier stehen die genannten LAN-Partys im Vordergrund, die eine Beschreibung der Verflechtung von Computerspielgewalt mit als sportlich gedeuteten Tätigkeiten ermöglichen. Diskutiert wird anhand einer Beschreibung solcher LAN-Partys, wie die spezifischen Bedeutungs- und Emotionspotenziale von Computerspielgewalt in die Praktiken des Leistungsvergleichs eingebunden werden und diese bereichern.

Eng verwandt damit sind solche Prozesse, in denen die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt zu einer kooperativen Erfahrung wird. Gefragt wird hier insbesondere, wie aus dem gemeinsamen Kämpfen ein emotional positiv gedeuteter Zusammenhalt entsteht. Darüber hinaus steht zur Diskussion, inwiefern Spielergruppen eine Funktion als *emotional communities* einnehmen, innerhalb derer die verschiedenen Erfahrungen des Spielprozesses kommuniziert, reflektiert und verdichtet werden.

Kapitel 5 widmet sich anschließend der Frage, wie die mit Computerspielgewalt verbundenen Bedeutungspotenziale einen Spielprozess dramatisch aufladen können. Im Mittelpunkt stehen dabei die Bezugnahme von Let’s Playern auf die Narrative von Singleplayer-Games und die Konstruktion von Feindbildern durch die Spieler in Multiplayer-Games. Zu fragen ist hier, inwiefern sich Spieler auf solche Narrative und soziale Dynamiken einlassen: Welche emotionalen Erfahrungen bringt die Widerfahrnis einer als ungerecht gedeuteten virtuellen Gewalt mit sich? Und wie wird im Gegenzug eine als gerecht gedeutete Rache zum Teil des Spielvergnügens?

Mit diesen Aspekten verwoben sind die Besonderheiten einer Freude an der Überschreitung bei der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Anhand von Prakti-

ken der gezielten Transgression von *feeling rules* wird gefragt, wie im Spielprozess durch die Möglichkeit eines devianten Fühlens humorvolle Inkongruenzen erzeugt werden, die Spieler als lustig empfinden. Darüber hinaus steht zur Debatte, inwiefern solche Transgressionen auch in Mutiplayer-Games möglich sind und wie sie das Vergnügen an Computerspielgewalt prägen.

In Kapitel 6 werden abschließend solche Erfahrungen besprochen, die sich aus einer nicht mehr als positiv gedeuteten Überschreitung von *feeling rules* ergeben. Das Spiel mit und die Freude an ludisch-virtueller Gewalt berührt stets die Grenze hin zum Nicht-Vergnüglichen – und manchmal wird sie überschritten. Gefragt wird erstens, wie ComputerspieljournalistInnen seit den 1980er-Jahren mit ambivalenten Gefühlen beim virtuellen Töten umgehen, und zweitens, inwiefern solche ambivalenten Erfahrungen seit einigen Jahren wieder in zeitgenössischen Spielen auftauchen und wie sie dort auch zur kritischen Reflexion physischer genau wie ludisch-virtueller Gewalt anregen können.

Der Schluss wird die verschiedenen Erfahrungsfacetten noch einmal Revue passieren lassen und einen kurzen Ausblick geben, welchen Beitrag der ethnografische Blick auf die Vielfalt der Erfahrungen zu den soziokulturellen und gesellschaftspolitischen Diskursen rund um Computerspielgewalt leisten kann.

2. Theorie und Methode

2.1 Vergnügen

Das folgende Kapitel legt einen Grundstein der Arbeit, indem es die zentrale Untersuchungskategorie „Vergnügen" konkretisiert.[1] Dieser Begriff taucht als Leitkategorie und Schlagwort in verschiedenen sozial- und kulturwissenschaftlichen Studien auf[2] und auch seine Einbindung in historische Ab- und Aufwertungsdiskurse rund um populäre Kulturen wurde bereits beschrieben.[3] Inwiefern er aber spezifische analytische Perspektiven eröffnet, blieb bisher ungeklärt. Die folgende Konzeptualisierung ist bewusst allgemein gehalten, so dass sie auch über den Untersuchungsgegenstand ludisch-virtuelle Gewalt hinausgehend angewendet werden kann. Sie soll festlegen, welches spezifische Erkenntnisinteresse sich hinter dem Vorhaben verbirgt, einen populärkulturellen Prozess als Vergnügen zu

---

1 | Einige der folgenden Anmerkungen finden sich bereits in Christoph Bareither: Vergnügen als Doing Emotion. In: Kaspar Maase u.a. (Hg.): Medien – Macher – Publika. Beiträge der Europäischen Ethnologie zu Geschmack und Vergnügen. Würzburg 2014, S. 36-49; Ders.: Wie ethnographiert man Vergnügen? Zur Erforschbarkeit von Erfahrungsqualitäten. In: Ders./Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 196-209.

2 | Vgl. beispielsweise Udo Göttlich/Rainer Winter (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies. Köln 2000; Michael Heinlein/Katharina Sessler (Hg.): Die vergnügte Gesellschaft. Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amüsement. Bielefeld 2012; Kaspar Maase: Grenzenloses Vergnügen. Frankfurt a.M. vierte Aufl. 2007; Ders.: Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks – Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld 2009, S. 13-27; Marcus Merkel/Ulrike Häußer (Hg.): Vergnügen in der DDR. Berlin 2009.

3 | Vgl. Jens Wietschorke: Vergnügen. Zur historischen Semantik eines bildungsbürgerlichen Konzepts. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 48-60.

verstehen und ihn als solches ethnografisch zu beschreiben. Im anschließenden Kapitel führe ich diese Überlegungen dann konkret mit dem Untersuchungsgegenstand zusammen.

2.1.1 Pleasure

Nahe liegt, den Begriff des Vergnügens an den Begriff *pleasure* anzulehnen, der mit „Lust" oder auch „Vergnügen" übersetzt werden kann. Bereits in den 1970er-Jahren nahm der Begriff in Roland Barthes Studie „The Pleasure of the Text"[4] oder für Laura Mulveys feministische Perspektive auf „Visual Pleasure and Narrative Cinema"[5] eine wichtige Funktion ein. Aufgegriffen wurde er dann in den 1980er-Jahren durch die angloamerikanischen Cultural Studies und deren Teilbereiche der Audience Studies[6] und der Leisure Studies[7]. Allerdings ist nicht von einer einheitlichen und spezifischen Theorie des Begriffs in den Cultural Studies auszugehen. Im Gegenteil sind die Ansätze sehr unterschiedlich. Barbara O'Connor und Elisabeth Klaus weisen darauf hin, dass sich das Interesse der Cultural Studies an *pleasure* einerseits aus der Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang von Populärkultur und Ideologie, andererseits aus der verstärkten Aufmerksamkeit für genderspezifische populärkulturelle Genres herleitete.[8] In jedem Fall war die Frage nach *pleasure* für die Cultural Studies eine politische Frage.

Besonders tief hat John Fiske den Begriff in seinen bis heute einflussreichen Arbeiten zu Populärkulturen verankert.[9] Er grenzt sich dabei von solchen Perspektiven ab, die in *pleasure* (etwa bei der Fernsehrezeption) vor allem einen Prozess der Affirmation hegemonialer Macht erkennen. Stattdessen betont Fiske die Eigenwilligkeit und Kreativität von Rezeptionspraktiken, was sich auch im Schlagwort der „active audience" wiederspiegelt.[10] Publika, so Fiske in seinen Mo-

---

4 | Vgl. Roland Barthes: The Pleasure of the Text. New York 1975. „Pleasure" übersetzt dabei den Begriff „plaisir" aus dem französischen Original. In den britischen Cultural Studies wird allerdings immer wieder auf die englische Fassung und deren Begriffe Bezug genommen, weshalb ich hier diese Fassung angebe.

5 | Laura Mulvey: Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Screen 16 (1975), H. 3, S. 6-18.

6 | Vgl. Barbara O'Connor/Elisabeth Klaus: Pleasure and Meaningful Discourse. An Overview of Research Issues. International Journal of Cultural Studies 3 (2000), H. 3, S. 369-387.

7 | Vgl. David E. Harris: Key Concepts in Leisure Studies. London/Thousand Oaks/New Delhi 2005, S. 195-199.

8 | Vgl. O'Connor/Klaus: Pleasure and Meaningful Discourse.

9 | Einen Überblick gibt Eggo Müller: „Pleasure and Resistance". John Fiskes Beitrag zur Populärkulturtheorie. In: montage/av 2 (1993), H. 1, S. 52-66.

10 | Vgl. John Fiske: Television Culture. Popular Pleasures and Politics. London/New York 1987, S. 62-83.

nografien „Television Culture“, „Understanding Popular Culture“ und „Reading the Popular“,[11] seien nicht nur passive Rezipienten von „pleasures of conformity“, sondern sie würden „popular pleasures“ produzieren, deren besonderer Reiz gerade in ihrer Widerständigkeit gegenüber hegemonialer Macht bestehe:[12]

„Mass-produced culture [...] offers subordinated people a dominant sense of their subordination, that is, a sense that serves the interests of the dominant. Any pleasure in this sense is muted [...] and is limited to the pleasures of conformity and recognition. Popular culture, however, makes meanings of subordination that are those of the subordinate, and the pleasures involved are those of resisting, evading, or scandalizing the meanings proposed by the forces of domination.“[13]

Dabei unterscheidet er zwei Kategorien dieser vergnüglichen beziehungsweise lustvollen Widerständigkeit: Flucht („evasion“) und Produktivität („productivity“).[14] Während die Flucht vor hegemonialer Macht (beispielsweise durch das Anhören und Feiern von Rock-Musik) *pleasure* vor allem in einem Akt der körperlichen Befreiung und Ausschweifung finde, seien die „productive pleasures“[15] mehr dem Geist („mind“[16]) zugeordnet. Mit diesem nehme man Unterhaltungsangebote nicht passiv wahr, sondern setze sie aktiv und eigenwillig zum eigenen Alltag in Bezug. Dadurch komme es zu einer Auseinandersetzung mit hegemonialen Strukturen, durch die ein Potenzial für politische Widerständigkeit freigesetzt werde – wobei diese Widerständigkeit zugleich integraler Bestandteil von *pleasure* sei: „Popular pleasures, then, consist of both the producerly pleasures of making one’s own culture and the offensive pleasures of resisting the structures of domination.“[17]

Diese sehr pointierte Perspektive brachte Fiske zahlreiche Kritiken ein.[18] Aus ethnografischer Sicht fällt vor allem ins Gewicht, dass er *pleasure* ausschließlich in Momenten der Widerständigkeit sucht. So entdeckt er das Vergnügen an Widerständigkeit beispielsweise im Kauf von Waren, im Umgang von Frauen mit Mode, in der Leidenschaft für den Surfsport oder in der Fernsehrezeption. In

11 | Vgl. Fiske: Television Culture; Ders.: Understanding Popular Culture. Boston 1989; Ders.: Reading the Popular. London/New York 2000 [erstmals 1989].

12 | Fiske: Understanding Popular Culture, S. 49; vgl. zusammenfassend auch Andreas Hepp: Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung. Wiesbaden dritte erw. Aufl. 2010, S. 65-75.

13 | Fiske: Reading the Popular, S. 134.

14 | Fiske: Understanding Popular Culture, S. 50.

15 | Ebd., S. 49.

16 | Ebd., S. 69.

17 | Ebd., S. 58.

18 | Vgl. Müller: „Pleasure and Resistance“, S. 52. Zur mit dieser Kritik verbundenen „Revisionismus-Debatte“ vgl. Hepp: Cultural Studies und Medienanalyse, S. 140ff.

einem Beitrag von 1985 (wiederveröffentlicht 1989) diskutiert Fiske gemeinsam mit John Watts *pleasure* auch in Bezug auf (Automaten-)Videospiele.[19] Aus den Aussagen von Spielern, sie seien stolz darauf, wenn sie gut spielen und mit einem einzigen Geldstück lange gegen die vom Automaten gestellte Herausforderung bestehen können, schlussfolgern Fiske und Watts: „Not putting more coins in the slot, the pleasure of not paying for pleasure in a society that has made leisure into a consumer industry, is a self-assertive grasping of economic and temporal control."[20] Und so wird in ihrer Interpretation beispielsweise das Spielen des bekannten *Space Invaders* zum Akt der gesellschaftspolitischen Befreiung: „The player of Space Invaders [...] renounces his position as subject and becomes a practice-as-object, a body, that, for the moment of the game, is liberated from the process of ideological construction. This moment of liberation [...] is the moment of pleasure."[21]

Deutlich wird, dass Fiske *pleasure* meist im Spannungsfeld zwischen Populärkulturen und hegemonialen Ideologien sucht und dementsprechend vor allem dort findet. Damit scheint seine Konzeptualisierung des Begriffs eine ungeeignete Grundlage für eine unvoreingenommene und induktive Analyse von Vergnügen zu sein. Nichtsdestotrotz leistet sein Ansatz einen grundlegenden Beitrag für die vorliegende Arbeit, der allerdings nicht in der Betonung der Freude an Widerständigkeit, sondern in der Hervorhebung der Eigenaktivitäten von RezipientInnen besteht. Vergnügen, das macht Fiske deutlich, ist niemals ein Prozess passiver Konsumption, sondern eine aktive Tätigkeit: „[P]opular pleasure exists only in its practices, contexts, and moments of production".[22] Indem Fiske diese Grundannahme etabliert, trägt er zu einem Perspektivenwechsel in der Populärkulturforschung bei, dem die vorliegende Arbeit sich anschließt: Vergnügen ist in erster Linie als ein Geflecht aus Praktiken zu verstehen.

2.1.2 Praktiken

Unter Praktiken werden hier historisch gewachsene, kulturell geprägte und in permanente soziale Aushandlungsprozesse eingebundene Tätigkeiten verstanden, wobei Tätigkeiten nicht nur körperliches und sprachliches Tun, sondern zugleich das Denken und (wie später genauer zu zeigen ist) Fühlen von Akteuren mit einschließt. Solche Praktiken sind ein zentraler Untersuchungsgegenstand des Vielnamenfachs Empirische Kulturwissenschaft/Europäische Ethnologie/Kulturanthropologie/Volkskunde, in dem sich die vorliegende Arbeit verortet.

---

19 | Vgl. John Fiske/Jon Watts: Video Games. Inverted Pleasures. In: Australian Journal of Cultural Studies 3 (1985), H. 1, S. 89-104; Fiske: Reading the Popular, S. 77-93.

20 | Ebd., S. 81.

21 | Ebd., S. 88.

22 | Fiske: Understanding Popular Culture, S. 50.

Wichtige praxistheoretische Einflüsse stammen aus der Soziologie und Philosophie, beispielsweise aus den Arbeiten von Pierre Bourdieu,[23] Michel de Certeau[24] oder Theodor R. Schatzki[25]. Auch in der angloamerikanischen Anthropologie zeichnete sich bereits seit den 1980er-Jahren ein zunehmendes Interesse an Praktiken als Forschungsgegenstand ab.[26] Im deutschsprachigen sozial- und kulturtheoretischen Diskurs wurden diese Ansätze nach der Jahrtausendwende beispielsweise durch Andreas Reckwitz,[27] Karl H. Hörning[28] oder die verschiedenen AutorInnen des Sammelbands „Doing Culture"[29] verankert. Die Nachfolgefächer der Volkskunde bezogen sich bereits früh auf praxistheoretische Ansätze, entwarfen aber bis auf wenige Ausnahmen (auf die ich später genauer eingehen werde) kaum eigene praxistheoretische Konzepte.[30] So greift das Vielnamenfach bis heute auf die Theorieangebote benachbarter Disziplinen zurück, in denen Praxis allerdings sehr unterschiedlich konzeptualisiert wird.[31]

Ein gemeinsames Anliegen der Mehrzahl praxistheoretischer Ansätze ist die Überwindung strukturalistischen Denkens. Für Bourdieu beispielsweise waren die Strukturen sozialer Prozesse keine unveränderbaren Gegebenheiten. Zwar

23 | Vgl. u.a. Pierre Bourdieu: Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabylischen Gesellschaft. Frankfurt a.M. 1979; Ders.: Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft. Frankfurt a.M. 1987.

24 | Vgl. Michel de Certeau: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.

25 | Vgl. u.a. Theodor R. Schatzki: Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social. Cambridge 1996; Ders.: Introduction. In: Ders./Karin Knorr Cetina/Eike von Savigny (Hg.): The Practice Turn in Contemporary Theory. London/New York 2001, S. 10-23.

26 | Vgl. Sherry B. Ortner: Theory in Anthropology since the Sixties. In: Comparative Studies in Society and History 26 (1984), H. 1, S. 126-166.

27 | Vgl. u.a. Andreas Reckwitz: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. In: Zeitschrift für Soziologie 32 (2003), H. 4, S. 282-301; Ders.: Praktiken und Diskurse. Eine sozialtheoretische und methodologische Relation. In: Herbert Kalthoff/Stefan Hirschauer/Gesa Lindemann (Hg.): Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung. Frankfurt a.M. 2008, S. 188-209.

28 | Vgl. Karl H. Hörning: Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Weilerswist 2001.

29 | Vgl. Karl H. Hörning/Julia Reuter (Hg.): Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis. Bielefeld 2004.

30 | Ein Grund dafür mag auch die bereits 1970 von Hermann Bausinger konstatierte „Theoriefeindlichkeit der Volkskunde" sein. Vgl. Ders.: Zur Theoriefeindlichkeit der Volkskunde. In: Ethnologia Europea 2/3 (1970), S. 55-58.

31 | In der deutschsprachigen Literatur tauchen als Singular des Praxisbegriffs sowohl „Praxis" als auch „Praktik" und als Plural sowohl „Praktiken" als auch „Praxen" auf. Während manche AutorInnen zwischen den verschiedenen Varianten unterscheiden, verwende ich in dieser Arbeit alle gleichbedeutend.

liege jeder Tätigkeit Struktur zugrunde, doch durch alltägliches Tätigsein verändere sich diese Struktur bereits und sie sei somit in einen permanenten Wandlungsprozess eingebunden. Bourdieu leitet daraus den Begriff des Habitus ab. Habitusformen fungieren als

„Systeme dauerhafter und übertragbarer Dispositionen, als strukturierte Strukturen, die wie geschaffen sind, als strukturierende Strukturen zu fungieren, d.h. als Erzeugungs- und Ordnungsgrundlagen für Praktiken und Vorstellungen, die objektiv an ihr Ziel angepasst sein können, ohne jedoch bewusstes Anstreben von Zwecken [...] vorauszusetzen".[32]

In diesem Denken sind soziale Tätigkeiten weder durch äußere Bedingungen vollständig determiniert noch unterliegen sie der bewussten Kontrolle durch individuelle Subjekte. Praxistheorien lösen sich nicht nur von strukturalistischen Paradigmen, sondern zugleich von der Vorstellung, dass sich einzelne Individuen erst einen Überblick über ihre Handlungsmöglichkeiten verschaffen und dann, ihrem persönlichen Interesse folgend, intentional vorgehen. Aus praxistheoretischer Perspektive sind die Motive unseres Handelns, wie Karl H. Hörning schreibt, „Ergebnisse unserer Handlungsweisen und nicht umgekehrt. Wir sprechen über Motive, weil wir handeln, wir handeln nicht, weil wir Motive haben."[33]

Um das zu betonen, wird der Begriff des Handelns oder der Handlung in den Begriff Praxis überführt.[34] Praxis meint eben nicht das intentionale Handeln eines Subjekts, sondern einen Prozess aus Tätigkeiten. Subjekte und ihre Motive sind zwar Teil dieses Prozesses, aber sie sind ihm nicht vorgelagert, sondern werden erst durch ihn konstituiert: „[T]he status of human beings as ‚subjects' (and ‚agents') is bound to practices",[35] formuliert Schatzki und fügt an anderer Stelle mit Bezug auf die Arbeiten Judith Butlers hinzu: „[I]ndividuals ultimately exist by virtue of the incorporation of human bodies into social practices wherein they become expressive bodies."[36] Streng genommen existieren aus praxistheoretischer Perspektive also Subjekte nicht jenseits von Tätigkeiten. Nur insofern ein Subjekt sich bewegt, denkt und fühlt sowie in soziale und diskursive Prozesse eingelagert ist, ist es ein Subjekt. Aus diesem Grund sprechen Praxistheorien selten von Subjekten, sondern stattdessen von Akteuren.

32 | Bourdieu: Sozialer Sinn, S. 101.

33 | Hörning: Experten des Alltags, S. 164.

34 | Gregor Bongaerts weist allerdings darauf hin, dass die oftmals zugespitzte Unterscheidung zwischen klassischen Handlungstheorien und neuen Praxistheorien problematisch ist. Vgl. Gregor Bongaerts: Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory. In: Zeitschrift für Soziologie 36 (2007), H. 4, S. 246-260, hier: S. 251-252.

35 | Schatzki: Introduction, S. 20.

36 | Schatzki: Social Practices, S. 47.

Die Definition des Konzepts Akteur ist allerdings problematisch und umstritten. Grundsätzlich spielt Körperlichkeit eine tragende Rolle. Geht man von menschlichen Akteuren aus, dann ist der jeweilige Körper der zentrale Knotenpunkt von Praxis. Das einerseits, weil er die physischen Potenziale für Tätigkeiten (Bewegen, Denken, Fühlen, etc.) bereitsstellt, aber auch und vor allem, weil er zum Speicher des Wissens um die Zusammenhänge dieser Tätigkeiten wird. In den Körper eingeschriebenes Wissen – oder wie Bourdieu es nennt: praktischer Sinn[37] – wird damit zum entscheidenden Gestaltungsprinzip von Praxis.[38]

Das bedeutet auch, wie Andreas Reckwitz schreibt, „dass Handeln im Rahmen von Praktiken zuallererst als wissenbasierte Tätigkeit begriffen werden kann, als Aktivität, in der ein praktisches Wissen, ein Können im Sinne eines ‚know how‘ und eines praktischen Verstehens zum Einsatz kommt.“[39] Für Karl H. Hörning bilden die entsprechenden Wissensrepertoires „kulturelle Schemata“[40]:

„[Diese] wirken nicht so sehr als ‚von außen‘ kommende präskriptive Normen und Regeln, [...] sondern als eingeschliffene Weisen, ‚sich auf etwas zu verstehen‘, als Beherrschung von Modalitäten des Handelns, die sich in der ‚richtigen‘ Ausführung sozialer Praktiken ausdrücken. Das eigentlich ‚Kulturelle‘ dieses Wissens besteht folglich darin, dass es als Hintergrundwissen von den Akteuren inkorporiert wird und als Sinnmuster in deren Routineinterpretationen eingeht, damit bestimmte Handlungszüge nahelegt, andere als unpassend ausschließt und so kollektive Handlungsmuster und Gepflogenheiten stabilisiert.“[41]

Das Praktiken zugrundeliegende Wissen ist nicht gegeben, sondern sozial und kulturell erlernt. Soziale und kulturelle Beziehungen sind damit konstitutiv für Praktiken, umgekehrt konstituieren Praktiken aber auch diese Beziehungen mit. Schatzki argumentiert:

„[P]ractices are the medium in which lives interrelate. As this medium, they themselves are not simply interrelations among lives. Practices, consequently, are a dimension of human coexistence distinct – though not separate – from individuals and their interrelations. A Zusammenhang of lives is not interrelated individuals simpliciter, but individuals interrelated within and through practices.“[42]

37 | Vgl. Bourdieu: Sozialer Sinn. Der deutsche Titel des Buchs ist eine eher irreführende Übersetzung des französischen Originaltitels „Le sense pratique“.

38 | Vgl. ausführlich u.a. Michael Hubrich: Körperbegriff und Körperpraxis. Perspektiven für die soziologische Theorie. Wiesbaden 2013, S. 71-94.

39 | Reckwitz: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken, S. 292.

40 | Hörning: Experten des Alltags, S. 195.

41 | Ebd., S. 195-196.

42 | Schatzki: Social Practices, S. 14.

Um das Geflecht dieser Beziehungen zu verstehen, ist schließlich auch der Blick auf die Praktiken zugrundeliegenden materiellen Artefakte unerlässlich. Andreas Reckwitz konkretisiert:

„Wenn eine Praktik einen Nexus von wissensabhängigen Verhaltensroutinen darstellt, dann setzen diese nicht nur als ‚Träger' entsprechende ‚menschliche' Akteure mit einem spezifischen, in ihren Körpern mobilisierbaren praktischen Wissen voraus, sondern regelmäßig auch ganz bestimmte Artefakte, die vorhanden sein müssen, damit eine Praktik entstehen konnte und damit sie vollzogen und reproduziert werden kann."[43]

Materielle und insbesondere die für die vorliegenden Arbeit relevanten technischen Artefakte sind dabei nicht nur Voraussetzung bestimmter Praktiken, sondern sie haben, wie Karl H. Hörning formuliert, einen „‚Aufforderungscharakter', sie gewinnen im Handlungsverlauf ein variables Maß an Eigenbewegung, Eigengestalt, Eigengewicht, sie werden zu einem ‚Agens', das unsere Projekte und Markierungen herausfordert oder unterläuft und uns so zu Kommunikation und Reflexion antreibt."[44]

Im Theoriediskurs um technikgestützte Praxis spielt aktuell die Perspektive der Akteur-Netzwerk Theorie eine wichtige Rolle.[45] Doch auch in frühen Studien der empirisch-kulturwissenschaftlichen Technikforschung wurde dieser Aufforderungscharakter technischer Artefakte bereits diskutiert.[46] Seit den 1960er-Jahren zeichnete sich das Interesse dieses Forschungszweigs nicht nur für Geschichte und Bedeutung technischer Artefakte, sondern für das konkrete Tun der Akteure mit und in Bezug auf Technik ab.[47] In den Blick der (post-)volkskundlichen ForscherInnen gerieten beispielsweise Tätigkeiten wie das Flippern,[48]

---

43 | Reckwitz: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken, S. 291.

44 | Hörning: Experten des Alltags, S. 14.

45 | Vgl. für eine Einführung aus sozialanthropologischer Perspektive Tom Mathar: Akteur-Netzwerk Theorie. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Estrid Sørensen (Hg.): Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung. Bielefeld 2012, S. 173-190; Estrid Sørensen: Post-Akteur-Netzwerk Theorie. In: Ebd., S. 327-345.

46 | Einige der folgenden Anmerkungen finden sich bereits in Christoph Bareither u.a.: Alltag mit Facebook. Methodologische Überlegungen und ethnographische Beispiele. In: Falk Blask/Joachim Kallinich/Sanna Schondelmayer (Hg.): Update in Progress. Beiträge zu einer ethnologischen Medienforschung. Berlin 2013, S. 29-46.

47 | Vgl. einführend Stefan Beck: Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte. Berlin 1997, S. 23-71; Thomas Hengartner/Johanna Rolshoven: Technik – Kultur – Alltag. In: Dies. (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichung von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 17-49.

48 | Vgl. Bernd-Jürgen Warneken: Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur. In: Jürgen Alberts u.a. (Hg.): Segmente der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a.M. 1974, S. 66-129.

die populäre Inszenierung von Technik,[49] das Autofahren,[50] die Einbindung technischer Artefakte in private Wohnumfelder[51] oder die Praxis der Telefonie.[52] Ausgehend von solchen Studien entwickelte Stefan Beck Mitte der 1990er-Jahre ein theoretisches Modell zum alltäglichen „Umgang mit Technik“, das einen der wenigen expliziten Beiträge zur Praxistheorie von Seiten empirisch-kulturwissenschaftlicher beziehungsweise europäisch-ethnologischer Disziplinen bietet.[53] Er argumentiert, dass ein Verständnis für diesen Umgang die Verbindung von sachtheoretischen (von der Technik ausgehenden) und praxistheoretischen (von der Nutzung ausgehenden) Perspektiven voraussetzt.[54]

Aus sachtheoretischer Perspektive verfügen technische Artefakte über Objektpotenziale. Diese trennt Beck in harte und weiche Dimensionen. Einerseits stellen technische Artefakte „‚harte‘ Handlungsumgebungen bereit, mit denen Handlungsoptionen, Handlungszumutungen und Handlungsbeschränkungen materiell und institutionell ausgeformt werden“.[55] Zugleich sind sie mit „‚weichen‘ kulturellen Orientierungen, Dispositiven und Habitualisierungen“ verbunden, durch die „das Feld sozial legitimer Nutzungsweisen einer Technik diskursiv abgesteckt wird“.[56] Die praxistheoretische Perspektive fokussiert dagegen auf die tatsächliche Nutzung dieser harten und weichen Objektpotenziale. Insofern Technik erst durch die Nutzung zur soziokulturell relevanten „Tat-Sache“ wird, tritt das Wie des Umgangs mit ihr in den Vordergrund.[57] In der Zusammenführung sach- und praxistheoretischer Perspektiven geraten dann die „komplex verwobenen Relationen von Artefakt, Kultur und Nutzer“ in den Fokus der Analyse.[58]

49 | Vgl. Hermann Bausinger: Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. In: Zeitschrift für Volkskunde 77 (1981), S. 227-242.

50 | Vgl. Martin Scharfe: „Ungebundene Circulation der Individuen“. Aspekte des Automobilfahrens in der Frühzeit. In: Zeitschrift für Volkskunde 86 (1990), S. 216-243.

51 | Vgl. Beate Binder: Technikstile. Geschlechtsspezifische Aspekte bei der Nutzung technischer Geräte als Gestaltungsmittel im Wohnbereich. In: Bettina Heinrich u.a. (Hg.): Gestaltungsspielräume. Frauen in Museum und Kulturforschung. Tübingen 1992, S. 89-107.

52 | Vgl. Thomas Hengartner: Telephon und Alltag. Strategien der Aneignung und des Umgangs mit der Telephonie. In: Ders./Rolshoven (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichung von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 245-262.

53 | Vgl. Beck: Umgang mit Technik, S. 165-363; für weiterführende Gedanken zum Umgang mit Medien vgl. Stefan Beck: media.practices@culture. Perspektiven einer Kulturanthropologie der Mediennutzung. In: Ders. (Hg.): Technogene Nähe. Ethnographische Studien zur Mediennutzung im Alltag. Münster 2000, S. 9-20.

54 | Vgl. Beck: Umgang mit Technik, S. 165-363, hier insb.: S. 165-170, S. 347-355.

55 | Ebd., S. 169.

56 | Ebd.

57 | Ebd., S. 353.

58 | Ebd., S. 247.

Zusammengefasst helfen die angeführten praxistheoretischen Perspektiven, den Untersuchungsgegenstand Vergnügen zu konkretisieren. Verstanden als ein Geflecht aus Praktiken, besteht Vergnügen dann erstens aus routinierten und strukturierten, aber nicht strukturell determinierten Tätigkeiten. Vergnügen ist zweitens nicht als von Subjekten ausgehendes intentionales Handeln, sondern als Prozess zu begreifen, in dem sich Subjekte erst als Akteure und mit ihnen bestimmte Handlungsmotive konstituieren. Drittens ist Vergnügen zentral an die Körper dieser Akteure und deren inkorporierte Wissensbestände gebunden. Viertens werden diese Akteure durch Vergnügen in Bezug zueinander gesetzt, was es zur Schnittfläche sozialer Beziehungen werden lässt. Fünftens steht Vergnügen häufig in Zusammenhang mit materiellen bzw. technischen Artefakten, die auf spezifische Arten und Weisen genutzt werden, während sie selbst harte materielle und weiche kulturelle Objektpotenziale in den Prozess einbringen.

All diese Aspekte (weitere ließen sich hinzufügen) ergeben sich aus gängigen praxistheoretischen Perspektiven. Ein zentraler Aspekt fehlt allerdings noch in dieser Collage: Wenn man Vergnügen als Geflecht aus Praktiken versteht, ist entscheidend, dass sich dieses auf die Mobilisierung und Gestaltung positiv gedeuteter Emotionen ausrichtet. Vergnügen ist immer ein emotionaler Prozess.

2.1.3 Doing Emotion

Innerhalb der Empirischen Kulturwissenschaft hat das Thema Emotionen in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit erfahren. Dabei bieten sich für das ethnografisch arbeitende Fach Anknüpfungspunkte an die Perspektiven der Soziologie,[59] Geschichtswissenschaft,[60] Medienwissenschaft,[61] Erziehungs-

---

59 | Vgl. für einen Überblick Konstanze Senge/Rainer Schützeichel (Hg.): Hauptwerke der Emotionssoziologie. Wiesbaden 2013.

60 | Vgl. exemplarisch Jan Plamper: Geschichte und Gefühl. Grundlagen der Emotionsgeschichte. München 2012; Ira Spieker: Innenansichten. Zur Konzeptualisierung emotionaler Praxen in der historischen Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 104 (2008), S. 201-223; für eine geschichtswissenschaftliche Perspektive auf Populär- bzw. Medienkulturen vgl. Frank Bösch/Manuel Borutta (Hg.): Die Massen bewegen. Medien und Emotionen in der Moderne. Frankfurt a.M./New York 2006.

61 | Hier sind die Ansätze besonders heterogen. Einführend vgl. Anne Bartsch/Jens Eder/Kathrin Fahlenbrach: Einleitung. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien. In: Dies. (Hg.): Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Köln 2007, S. 8-38, hier: S. 8-17. Als Beispiel für einen möglicherweise an empirisch-kulturwissenschaftliche Perspektiven anschlussfähigen Vorschlag zu einer qualitativen Medienanalyse vgl. Hermann Kappelhoff/Jan-Hendrik Bakales: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 5 (2011), H. 2, S. 78-96.

wissenschaft,[62] Ethnologie[63] oder der Cultural Studies[64]. Aus der Vielzahl der Ansätze greife ich für die vorliegende Studie diejenigen heraus, die zu einer praxistheoretischen Perspektive auf Emotionen beitragen.

Die Grundlage dafür bietet Monique Scheers ethnografische beziehungsweise praxeografische Perspektive auf „Emotionspraktiken".[65] Scheer schlägt darin vor, Emotionen nicht als etwas zu verstehen, das wir ausschließlich still und passiv im Innern erleben, sondern als etwas, das durch sicht- und hörbare Praktiken aktiv hervorgebracht und gestaltet wird. Aus dieser Perspektive erscheinen Emotionen „als Kommunikations- und Tauschmedien in sozialen Beziehungen" und finden dementsprechend „im zwischenmenschlichen Austausch, also gewissermaßen im äußerlichen, wenn nicht gleich öffentlichen, Raum statt."[66] Diese geäußerten Emotionen sind von den inneren nicht klar zu trennen. Scheer argumentiert, „dass es keinen radikalen Bruch zwischen Erfahrung und Repräsentation gibt: Die Geste oder das Sprechen über Gefühle hat durchaus eine wirksame Verbindung zu den erfahrenen psychophysischen Prozessen."[67] So ist beispielsweise der staunende Ausruf „Wow!" – um ein dem Bereich Populärkulturen entstammendes Beispiel heranzuziehen – nicht von den mit ihm verbundenen Emotionen zu trennen. Scheer hält fest: „Statt streng zwischen innerlichem Gefühl und äußerlichem Ausdruck zu unterscheiden, sollte man danach fragen, wie das Äußere und

62 | Vgl. exemplarisch Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle.

63 | Vgl. exemplarisch Birgitt Röttger-Rössler: Die kulturelle Modellierung des Gefühls. Ein Beitrag zur Theorie und Methodik ethnologischer Emotionsforschung anhand indonesischer Fallstudien. Münster 2004.

64 | Neben dem bereits diskutierten Konzept *pleasure* ist hier for allem das Konzept der *structures of feeling* relevant. Vgl. Raymond Williams: Marxism and Literature. Oxford 1977, S. 128-135. Außerdem führt Lawrence Grossberg die Perspektiven der Cultural Studies mit dem Konzept *affect* zusammen. Vgl. u.a. Lawrence Grossberg: We Gotta Get out of this Place. Rock, die Konservativen und die Postmoderne. Wien 2010, insbesondere: S. 84-91. Auch Henry Jenkins setzt sich, stark inspiriert von John Fiske, mit Emotionen auseinander, legt aber keine eigenen Grundlagenkonzepte vor. Vgl. u.a. Ders.: The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture. New York 2007.

65 | Vgl. Monique Scheer: Are Emotions a Kind of Practice (And Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuian Approach to Understanding Emotion. In: History and Theory 51 (2012), S. 193-220; Dies: Emotionspraktiken. Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt. In: Ingo Schneider u.a. (Hg.): Emotional Turn?! Zugänge zu Gefühlen und Gefühlswelten [Arbeitstitel]. Wien [Im Erscheinen], o.S.; Dies.: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle? In: vokus 21 (2011), H. 1/2, S. 65-77.

66 | Scheer: Emotionspraktiken, o.S.

67 | Ebd., o.S.

das Innere sich gegenseitig konstituieren. Dieser Perspektivenwechsel bedeutet, dass wir Emotionen nicht haben, sondern tun.“[68]

Dieses Tun von Emotionen, das Scheer auch als *doing emotion* bezeichnet, wird im Alltag zu routinierten Emotionspraktiken, also zu bestimmten Arten und Weisen des Umgangs mit Gefühlen und Emotionen. Als Beispiele hierfür nennt Scheer religiöse Praktiken wie das Beten, soziale Praktiken wie das romantische Werben um BeziehungspartnerInnen oder auch populärkulturelle Praktiken wie etwa das Computerspielen.[69]

Auch Vergnügen, das habe ich oben vorgeschlagen, lässt sich als ein Geflecht aus Praktiken verstehen. Dieses Geflecht, so kann nun konkretisiert werden, besteht in wesentlichen Teilen aus Emotionspraktiken. Das heißt, Vergnügen ist immer auch ein Prozess des Hervorbringens, Gestaltens und Kommunizierens von Gefühlen und Emotionen, ein Prozess des *doing emotion*.

Zur Klärung: Das Modell der Emotionspraktiken zielt nicht auf eine Untersuchung der psychophysischen Ursachen und Funktionsweisen von Emotionen. Dementsprechend muss es sich auch nicht auf eine spezifische Definition von Emotionen festlegen und sich nicht entscheiden, ob Emotionen in der Tradition von William James[70] als kognitive Verarbeitungen evolutionsbiologisch geprägter Reaktionen auf äußere Stimuli oder in der Tradition konstruktivistischer Perspektiven als Produkte soziokultureller Aushandlungen zu verstehen sind. Klar ist, sie können beides sein – das scheint mir auch ein in aktuellen kultur- und sozialwissenschaftlichen Studien präsenter Konsens zu sein. Für die Analyse von Vergnügen ist die Frage, welche psychophysischen Prozesse Emotionen konstituieren und wodurch diese Prozesse bedingt sind, aber ohnehin zweitrangig. Entscheidend ist, dass die zu untersuchenden Emotionen *da* sind. Wir wissen das, weil Akteure etwas mit ihnen tun, sie hervorbringen, verändern, in die Interaktion mit anderen einbringen, sie beschreiben oder gezielt unterdrücken. Für dieses Tun interessiert sich das Modell der Emotionspraktiken und darauf kann sich auch eine ethnografische Analyse von Vergnügen konzentrieren.

Es ist nur konsequent, dass in der Theorie der Emotionspraktiken auch ganz bewusst die in anderen Disziplinen gängige Trennung zwischen „Emotion“, „Gefühl“, „Fühlen“ und „Affekt“ aufgelöst wird.[71] Zumindest als strikte Unter-

68 | Ebd., o.S. Implizit schwingt diese Perspektive auch in anderen praxistheoretischen Arbeiten mit. Schatzki argumentiert beispielsweise mit Bezug auf Rom Harre, „that there is no such thing as ‚an emotion.‘ What there is are various ways of acting and feeling emotionally. To be, say, fearful is to have appropriate feelings and to perform appropriate behaviors, not to be characterized by or to have a certain property (fear).“ Schatzki: Social Practices, S. 33.

69 | Vgl. Scheer: Emotionspraktiken, o.S.

70 | Vgl. William James: What is an Emotion? In: Classics in the History of Psychology. O.O. o.J. [Erstmals 1884]. http://psychclassics.yorku.ca/James/emotion.htm

71 | Vgl. Scheer: Emotionspraktiken, o.S.

scheidungen sind diese Begriffe problematische Einhegungen eines eigentlich unabgeschlossenen Phänomens. In der vorliegenden Arbeit werden deshalb die Begriffe „Emotion“, „Gefühl“ und das Substantiv „Fühlen“ grundsätzlich austauschbar verwendet.

Vorsichtiger gehe ich mit dem Begriff „Affekt“ um, der in den letzten zwei Jahrzehnten eine Konjunktur innerhalb sozial- und kulturwissenschaftlicher Disziplinen erlebte. Die daraus entstandenen Affekttheorien sind keinesfalls einheitlich, doch gemein haben sie ein Interesse an psychophysischen Prozessen, die sich ohne das bewusste Zutun der Akteure ergeben.[72] Melissa Gregg und Gregory J. Seigworth beschreiben Affekt in diesem Sinne als eine Art Kanal für Kräfte und Intensitäten jenseits bewussten Wissens:

„Affect, at its most anthropomorphic, is the name we give to those forces – visceral forces beneath, alongside, or generally other than conscious knowing, vital forces insisting beyond emotion – that can serve to drive us toward movement, toward thought and extension, that can likewise suspend us (as if in neutral) across a barely registering accretion of force-relations, or that can even leave us overwhelmed by the world’s apparent intractability.“[73]

Aus diesem Interesse entsteht auch eine Auseinandersetzung mit der politischen Dimension von Affekten und deren Einschreibung in die Körper sozialer Akteure beziehungsweise an Momenten des Widerstands gegenüber etablierten Machtverhältnissen durch die Umformung affektiver Dispositionen.[74]

Im Hinblick auf die Analyse von Vergnügen halte ich diese Affekttheorien für hilfreich, aber nicht unproblematisch. Problematisch sind sie dort, wo sie in Dichotomien von äußerlichen vs. innerlichen oder geistigen vs. körperlichen Emotionen zurückzufallen drohen beziehungsweise den Körper als quasi autonom agierend begreifen. Scheer weist allerdings darauf hin, dass einige der neueren Affektstudien eine gemäßigtere Auffassung des Affektbegriffs anwenden: „Sie greifen zwar die von der affect theory gestellten Frage nach den Effekten des Affiziertseins auf, d.h. nach den unbewussten Kommunikationen zwischen Dingen

72 | Vgl. exemplarisch Patricia Ticineto Clough: Introduction. In: Dies./Jean Halley (Hg.): The Affective Turn. Theorizing the Social. Durham, NC 2007; Melissa Gregg/Gregory J. Seigworth: Introduction. In: Dies. (Hg.): The Affect Theory Reader. Durham, NC 2010, S. 1-25; Grossberg: We Gotta Get Out of this Place, S. 84-91; Brian Massumi: Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation. Durham, NC 2002, S. 23-45.

73 | Gregg/Seigworth: Introduction, S. 1.

74 | Vgl. exemplarisch Emma Dowling: The Waitress. On Affect, Method, and (Re)presentation. In: Cultural Studies <=> Critical Methodologies 26 (2012), S. 1-9; Lawrence Grossberg: „I’d Rather Feel Bad than Not Feel Anything at All“. Rock and Roll, Vergnügen und Macht. In: Göttlich/Winter (Hg.): Politik des Vergnügens, S. 20-53; Brian Massumi: Fear (The Spectrum Said). In: positions 13 (2005), H. 1, S. 31-48.

und Körpern, aber ohne diesen Körper als ‚autonom' hinzustellen […]".[75] Diese Perspektive lässt sich, so Scheer, durchaus mit einem praxistheoretischen Ansatz vereinbaren: „Innen und Außen, Subjekt und Körper stehen in einer ständigen Wechselbeziehung, sind unlöslich miteinander verbunden. Um als ‚Induktor' fungieren zu können, muss der Körper nicht radikal vom Subjekt getrennt sein. Er kann und wird von Dingen und von anderen Menschen ‚affiziert' […]."[76]

Dieser vorsichtigere Umgang mit dem Affektbegriff ist für die Erforschung von Vergnügen produktiv, insofern er hervorzuheben hilft, wie die Körper der Akteure in diesem Prozess unmittelbar angesprochen und eingebunden werden. Um mich in der folgenden Studie aber von solchen Konzepten abzugrenzen, die Affekte explizit von Emotionen unterscheiden,[77] spreche ich in Anlehnung an Scheers Vorschlag nicht von Affekten, sondern von einer Affizierung der Körper beziehungsweise Akteure. Ethnografisch konkret erfassen lässt sich diese etwa dann, wenn Akteure davon berichten, dass sie in der Fankurve „einfach mitgerissen" werden, im Kino „zu Tränen gerührt" sind oder ihnen im Actionspiel „der Schweiß ausbricht".

Im Vordergrund steht im Folgenden aber das wesentlich weiter gefasste Konzept Emotionen beziehungsweise der aktive Umgang mit ihnen. Zur Differenzierung ihres Modells unterscheidet Scheer vier Kategorien von Emotionspraktiken: mobilisierende, kommunizierende, benennende und regulierende.[78] Diese Kategorien schließen sich nicht gegenseitig aus. Emotionspraktiken sind nicht entweder dieser oder jener Kategorie zuzuordnen, sondern die Kategorien bieten verschiedene Perspektiven an, die mögliche Funktionen einer Emotionspraxis entschlüsseln helfen. Mitunter kann es gerade das Zusammenwirken dieser Funktionen sein, das die Spezifik einer Emotionspraxis ausmacht, etwa wenn die emphatische Kommunikation eines Gefühls (bspw. Schmähgesänge gegen gegnerische Fußballfans) die Mobilisierung eines anderes Gefühls (hier bspw. das Zusammengehörigkeitsgefühl der eigenen Fangruppe) unterstützt.

Diese vier Perspektiven lassen sich bei der Ausdifferenzierung des Untersuchungsgegenstands Vergnügen anwenden. Erstens ist es hilfreich, Vergnügen als ein Geflecht aus Praktiken der Mobilisierung von Emotionen zu verstehen. Das funktioniert sowohl aus einer Makroperspektive, in der beispielsweise die Prozesse „Fußballstadionbesuch", „Motorradfahren" oder „Computerspielen" als mobilisierende Emotionspraktiken verstanden werden, als auch aus einer Mikroperspektive, in der kleinteiligere Tätigkeiten wie „La-Ola-Welle", „extreme Be-

75 | Scheer: Emotionspraktiken, o.S.

76 | Ebd., o.S. Ähnlich argumentiert auch Andreas Reckwitz, der ebenfalls nicht strikt zwischen *emotion* und *affect* trennt, sich aber aus heuristischen Gründen meist für letzteren Begriff entscheidet. Vgl. Andreas Reckwitz: Affective Spaces. A Praxeological Outlook. In: Rethinking History 16 (2012), H. 2, S. 241-258, hier: S. 250-251.

77 | Vgl. etwa Massumi: Parables for the Virtual, S. 27-28.

78 | Vgl. Scheer: Emotionspraktiken, o.S.

schleunigung“ oder das „Vernichten eines virtuellen Gegners“ auf ihre emotionsmobilisierenden Funktionen hin zu prüfen sind.

Dabei ergeben sich Parallelen zu Dolf Zillmanns sowohl in Pädagogik als auch Populärkulturforschung einflussreichem Konzept des *mood management*, das eine aktive Regulierung emotionaler Stimmungen, beispielsweise durch den Einsatz von Unterhaltungsmedien (insbesondere Fernsehen), diskutiert:[79] „More specifically, the theory posits that individuals are capable of choosing materials for exposure that modify and regulate affective experiences and mood states in desirable ways, and that these individuals frequently and habitually make choices that actually serve the specified ends.“[80]

Auch Vergnügen besteht aus Emotionspraktiken, die Akteure im Sinne eines *mood managament* mehr oder weniger gezielt ausüben, um dadurch besondere Emotionen zu erleben. Diese Emotionen müssen nicht unmittelbar positiv erlebt werden, wie uns beispielsweise der Erfolg von Horrorfilmen vor Augen führt, doch sie werden in der Gesamterfahrung stets positiv gedeutet. Im Streben nach solchen positiv gedeuteten Erlebnissen ist Vergnügen von anderen alltäglichen Prozessen des *doing emotion* abzugrenzen. Während auch im nicht-vergnüglichen Teil des Alltags *doing emotion* stattfinden kann, ist das Erleben von Emotionen im Zuge eines Vergnügens stets Selbstzweck. Für die Populärkulturforschung bedeutet das: Bei der Analyse von Vergnügen sind Emotionen kein optional zu untersuchendes Beiwerk, sondern sie sind für jedes Vergnügen konstitutiv.

Dahinter verbirgt sich, wie sich aus Gerhard Schulzes Studie zur „Erlebnisgesellschaft“ ableiten lässt, auch ein historischer Prozess.[81] Bis in die 1960er-Jahre dominiert in unserer Gesellschaft, so Schulze, ein außen- beziehungsweise zweckorientiertes Denken, das schließlich einem verstärkt erlebnisorientierten Denken weicht, in dem auch Gefühlen ein neuer Stellenwert zukommt:

> „In der außenorientierten Denkwelt haben Gefühle lediglich die Funktion der Steuerung objektiver Nutzendefinitionen, ohne zu ihrem Bestandteil zu werden: dagegen gehen sie in der erlebnisorientierten Denkwelt in die Nutzendefinition selbst ein. Der klassische Konsument lebt nach der Philosophie des Habens, der neue Konsument nach der Philosophie des Seins.“[82]

79 | Vgl. u.a. Dolf Zillmann: Mood Management through Communication Choices. In: American Behavioral Scientist 31 (1988), H. 3, S. 327-341; Ders.: Mood Management. Using Entertainment to Full Advantage. In: Lewis Donohew/Howard E. Sypher/E. Tory Higgins (Hg.): Communication, Social Cognition and Affect. Hillsdale 1988, S. 147-171.

80 | Ebd., S. 147.

81 | Vgl. Gerhard Schulze: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt a.M. zweite Aufl. 2005.

82 | Gerhard Schulze: Steigerungslogik und Erlebnisgesellschaft. In: Peter Massing (Hg.): Gesellschaft neu verstehen. Aktuelle Gesellschaftstheorien und Zeitdiagnosen. Schwalbach 1997, S. 77-94, hier: S. 84; vgl. dazu auch: Ute Volkmann: Das Projekt des schönen

Um Missverständnissen vorzubeugen: Von einer mehr oder weniger gezielten Mobilisierung von Emotionen auszugehen bedeutet nicht, dass es dabei um intentionale Handlungen gehen muss. Auch Zillmann merkt an: „[M]ood-management theory does not stipulate that individuals need be cognizant of the reasons for their choices.“[83] Zwar können diese Entscheidungen auch bewusst getroffen werden, doch:

„Individuals in particular moods may simply ‚feel like doing this or that.‘ They may feel like watching comedy, listening to music, or going to see a horror movie without knowing why they do so. It is important to recognize that the theory allows for intuitive, noncerebral choices, or ‚gut reactions,‘ of this type“.[84]

Diese Grundannahme gilt auch für den hier angewandten praxistheoretischen Zugang, insofern dieser die Mobilisierung von Emotionen auf ein praktisches Wissen zurückführt. Scheer baut das Konzept der Emotionspraktiken in wesentlichen Elementen auf der Praxistheorie Pierre Bourdieus auf, dessen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Ungleichheitsverhältnissen dabei aber eine Nebenrolle spielt. Zentral sind vielmehr die grundlegenden Elemente seiner Praxistheorie, insbesondere das Habitus-Konzept (vgl. Kap. 2.1.2), das trotz aller Kritik zum Inbegriff der Vorstellung eines inkorporierten Wissens geworden ist, dem Akteure in ihrer Alltagspraxis folgen und das sie zugleich permanent neu gestalten.[85] Auch Emotionen sind nicht primär an explizierbare Wissensbestände gebunden, sondern gehen aus einem „embodied knowledge“[86] hervor, das im Alltag bestimmte Arten und Weisen des Fühlens nahe legt, verwehrt oder eröffnet.

Für die konkrete Erforschung von Vergnügen ergibt sich daraus zugleich ein entscheidendes Problem. Auch bei uns gut vertrauten Vergnügungstätigkeiten wissen wir meist nicht genau, inwiefern sie uns Freude bereiten. Wir haben einfach Spaß an diesem Film oder jenem Spiel, ohne die Freude daran spezifizieren zu können. Das Wissen um die verschiedenen Facetten eines Vergnügens bleibt implizit, und wo man es explizit zu fassen bekommt, fehlen meist adäquate sprachliche Repräsentationen unserer Gefühle – man stößt hier, wie es Carmen Weith formuliert, auf die „Grenzen des Sagbaren“.[87] Aus ethnografischer Perspektive können wir also zwar annehmen, dass verschiedene Vergnügungstätig-

---

Lebens – Gerhard Schulzes „Erlebnisgesellschaft“. In: Uwe Schmank/Dies. (Hg.): Soziologische Gegenwartsdiagnosen I. Eine Bestandsaufnahme. Opladen 2000, S. 75-89.

83 | Zillmann: Mood Management through Communication Choices, S. 329.

84 | Ebd.

85 | Vgl. dazu insbesondere Scheer: Are Emotions a Kind of Practice, S. 199-209.

86 | Ebd., S. 209.

87 | Carmen Weith: Alb-Glück. Zur Kulturtechnik der Naturerfahrung. Tübingen 2014, S. 67. Ähnliche Konflikte mit einem „Unaussprechlichkeitstopos“ bei der Erforschung ästhetischer Erfahrungen diskutiert Mohini Krischke-Ramaswamy: Ästhetische Erfahrungen

keiten der Mobilisierung von Emotionen dienen (und die Akteure werden uns diese Vermutung wohl meist bestätigen), doch die Spezifika dieses Prozesses und die Facetten des jeweiligen Vergnügens bleiben verschwommen.

Die ethnografische Untersuchung von Vergnügen muss sich deshalb solchen Momenten zuwenden, in denen das implizite Wissen um dieses Vergnügen durch Emotionspraktiken zum Ausdruck gebracht wird, und diese Praktiken dann weiterführend interpretieren. Ein geeigneter Untersuchungsgegenstand sind insbesondere kommunizierende und benennende Emotionspraktiken, die zum Alltag der Akteure gehören. Kommunizierende Emotionspraktiken im Bereich Populärkulturen sind beispielsweise das Jubeln, Buh-Rufe oder Fan-Gesänge. Emotionspraktiken dieser Kategorien können körperlich, gestisch oder symbolisch sein,[88] in den meisten Fällen sind sie auch oder vor allem sprachlich.

Damit wird die Untersuchung von Vergnügen anschlussfähig an sprachlich-diskursiv orientierte Beiträge aus der ethnologischen Emotionsforschung. Spätestens mit Catherine Lutz' Studie „Unnatural emotions"[89] von 1988 und ihrem gemeinsam mit Lila Abu-Lughod herausgegebenen Sammelband „Language and the Politics of Emotion"[90] von 1990 hatte sich die Untersuchung sprachlicher Repräsentationen von Emotionen als eine der Stärken ethnografischer Emotionsforschung herauskristallisiert. Der Fokus auf Sprache und vorwiegend sprachlich geprägte Diskurse legt zwar andere Schwerpunkte als die Analyse von Emotionspraktiken, doch ist durchaus mit dieser vereinbar.[91] Denn Sprache wird in diesen frühen ethnologischen Beiträgen als diskursive Praxis gefasst, die an der Konstitution von Emotionen (und deren unterschiedlichen Erscheinungsformen innerhalb unterschiedlicher Kulturen) aktiv beteiligt ist: „Emotion can be said to be created in, rather than shaped by, speech in the sense that it is postulated as an entity in language where its meaning to social actors is also elaborated."[92] Oder wie es Donald Brenneis in seinem Beitrag zu besagtem Sammelband formuliert:

---

mit populärer Kultur. In: Maase (Hg.): Die Schönheiten des Populären, S. 210-229, hier: S. 226.

88 | Vgl. dazu auch Ingrid Kellermann: Emotionen – Formen – Gesten. Ein ethnographischer Blick auf verborgene Dimensionen von Unterricht. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 97-114.

89 | Vgl. Catherine Lutz: Unnatural Emotions. Everyday Sentiments on a Micronesian Atoll & their Challenge to Western Theory. Chicago 1988.

90 | Vgl. Lila Abu-Lughod/Catherine Lutz (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990.

91 | Zur Vereinbarkeit von diskurs- und praxistheoretischen Ansätzen vgl. Reckwitz: Praktiken und Diskurse.

92 | Lila Abu-Lughod/Catherine Lutz: Introduction. Emotion, Discourse, and the Politics of Everyday Life. In: Dies. (Hg): Language and the Politics of Emotion, S. 1-23, hier: S. 12.

„Language is about something, does something, and is something itself; the content and conduct of emotional communication are integrally related.“[93]

In der Theorie der Emotionspraktiken wird dieser Punkt durch die Bezugnahme auf die Arbeiten des Emotionshistorikers William Reddy konkretisiert.[94] Er argumentiert, dass die sprachliche Artikulation von Emotionen diese nicht bloß beschreibt, sondern sie aktiv gestalten beziehungsweise intensivieren kann. In Anlehnung an Performanztheorien und den Begriff der *performances* nennt er solche sprachlichen Akte *emotives*:

> „Emotives are influenced directly by, and alter, what they ‚refer' to. Thus, emotives are similar to performatives [...] in that emotives do things to the world. Emotives are themselves instruments for directly changing, building, hiding, intensifying emotions, instruments that may be more or less successful.“[95]

Kommunizierende und benennende Emotionspraktiken sind routinierte Arten und Weisen der Anwendung solcher *emotives*. Das heißt auch, sie dürfen nicht als strikt getrennt von den im Mittelpunkt stehenden mobilisierenden Emotionspraktiken betrachtet werden. Sie sind nicht bloß Reflexionen der Mobilisierung von Emotionen, sondern sie verschränken sich mit ihr, intensivieren sie, verändern sie oder binden sie in soziale Zusammenhänge und kulturelle Bedeutungsgewebe ein. Kommunizierende und benennende Emotionspraktiken können demnach zugleich als Artikulationen von Emotionen und Mittel ihrer Mobilisierung untersucht werden. Gerade in dieser Doppelfunktion werden sie zum aussagekräftigen Untersuchungsgegenstand in Bezug auf das jeweilige Vergnügen.

Für dessen Analyse sind viertens auch regulierende Emotionspraktiken relevant. Im Feld der Populärkulturen können diese ebenfalls sowohl aus einer Makroperspektive betrachtet werden, etwa wenn in öffentlichen Diskursen die gesellschaftliche Akzeptanz bestimmter Vergnügungstätigkeiten ausgehandelt wird (man denke beispielsweise an die Diskurse rund um „Hooligans“, „Komasaufen“ oder „Killerspiele“), als auch aus einer Mikroperspektive, etwa wenn ein Fußballspieler beim Amateurspiel am Wochenende eine rote Karte für das Beschimpfen des Schiedsrichters kassiert. Solche Praktiken können viel über die Grenzen und emotionalen Regeln eines Vergnügens aussagen.

93 | Donald Brenneis: Shared and Solitary Sentiments. The Discourse of Friendship, Play and Anger in Bhatgaon. In: Lutz/Abu-Lughod: (Hg): Language and the Politics of Emotion, S. 113-125, hier: S. 114.

94 | Vgl. Scheer: Emotionspraktiken, o.S.; William M. Reddy: Against Constructionism. The Historical Ethnography of Emotions. In: Current Anthropology 38 (Juni 1997), H. 3, S. 327-351; Ders.: The Navigation of Feeling. A Framework for the History of Emotions. Cambridge 2004, insbesondere: S. 96-110.

95 | Ebd., S. 105.

2.1.4 Emotionale Erfahrungen

Eine offene Frage innerhalb der Theorie der Emotionspraktiken ist die nach der Konkretisierbarkeit beziehungsweise Isolierbarkeit einzelner Emotionen. Einerseits richtet sich das Modell, wie die meisten ethnografisch orientierten Ansätze in der Emotionsforschung, gegen eine Reduktion auf vermeintlich isolierbare Basisemotionen. Paul Ekman hat bereits in den 1970er-Jahren eine Unterscheidung in sechs Basisemotionen – Überraschung, Furcht, Wut, Ekel, Traurigkeit und Fröhlichkeit – vorgeschlagen, die bis heute in verschiedenen Variationen einflussreich ist.[96] Fest steht, dass sich ethnografische Perspektiven nicht auf die Zuordnung von Praktiken zu solchen Basisemotionen oder auch zu Begriffen wie Liebe, Hass oder Freundschaft reduzieren lassen. Ungeklärt bleibt aber die Frage, was dann genau mit *einer* Emotion gemeint ist, die durch eine Emotionspraxis mobilisiert, kommuniziert, benannt oder reguliert wird. Anders gewendet: Inwiefern sind Emotionen aus ethnografischer Perspektive überhaupt voneinander abzugrenzen oder zu spezifizieren?

Zumindest für die Untersuchung von Vergnügen hilft hier der Ansatz des Philosophen Robert C. Solomon, dessen Ziel zwar eine ethische Erörterung des Umgangs mit Emotionen ist, der dabei aber auch einige für Ethnografien weiterführende Gedanken entwickelt.[97] Sein Modell hat, darauf weist auch Scheer hin,[98] bei aller Unterschiedlichkeit Gemeinsamkeiten mit der Theorie der Emotionspraktiken. Zum einen teilt er die Kritik an einem essentialistischen Emotionsbegriff und an der Vorstellung analytisch isolierbarer Basisemotionen. Zum anderen führt ihn diese Kritik zu einer Konzeptualisierung von Emotionen als Prozess, wobei er ganz explizit die Vielfalt und Wandelbarkeit dieses Prozesses betont:

„I will insist that emotions are processes, which by their very nature take time and may indeed go on and on. They are not necessarily conscious. They also transform themselves, in all sorts of ways, into desires and courses of action (marriage and vengeance, for instance) and into other emotions as well. For example, love gives way to jealousy and grief, and the process of grieving typically includes denial and anger as well as the depressed feeling we specifically identify as grief. Hatred may well give way to guilt and even self-loathing. A big problem is our tending to think of an emotion as a discrete psychological event, since, after all, we do have singular names for our emotions (‚anger,' ‚love,' ‚jealousy,' ‚shame,' etc.). An emotion is a complex process that incorporates many dif-

---

96 | Vgl. Paul Ekman: Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotion. In: James Cole (Hg.): Nebraska Symposium on Motivation 19 (1971). Lincoln 1972, S. 207-282, hier: S. 251-252.

97 | Vgl. Robert C. Solomon: True to Our Feelings. What Our Emotions Are Really Telling Us. Oxford 2007.

98 | Vgl. Scheer: Are Emotions a Kind of Practice, S. 194.

ferent aspects of a person's life, including his or her interactions and relationships with other people as well as his or her physical well-being, actions, gestures, expressions, feelings, thoughts, and kindred experiences."[99]

Emotionen in diesem Sinne als einen offenen, vielfältigen und komplexen Prozess zu denken, verleiht auch der ethnografischen Analyse von Vergnügen die notwendige Dynamik. Es wäre problematisch, ein spezifisches Vergnügen (etwa „ins Kino gehen", „Karten spielen", „Tanzen") oder auch einzelne Emotionspraktiken auf deren Bezüge zu isolierbaren Emotionen festnageln zu wollen. Ziel einer ethnografischen Analyse von Vergnügen ist nicht die endgültige Festschreibung und Kategorisierung zugehöriger Emotionen, sondern das Verstehen ihrer Vielfältigkeit, Komplexität, Relationalität und Relevanz für die Akteure. Bei diesem Vorhaben hilft auch Solomons (an seinen prozessualen Emotionsbegriff angelehnte) Konzeptualisierung von „emotional experiences".[100] Eine emotionale Erfahrung, so Solomon, „is a complex of many experiences; sensations; various ways of being aware of the world, our own bodies, and intentions; and also thoughts and reflections on our emotions, all melded together in what is typically encountered as a single more or less unified experience."[101]

Auch wenn der Erfahrungsbegriff sehr heterogene Bedeutungsdimensionen hat, erweist sich die Rede von „emotionalen Erfahrungen" als hilfreich beim ethnografischen Blick auf Vergnügen. Dabei sind Erfahrungen weder nur als ein besonderer Wissensbestand im Sinne von Lebenserfahrungen noch als bloße Ansammlungen sinnlicher Wahrnehmungen zu verstehen. Sie meinen hier im Sinne des Philosophen John Dewey vielmehr einen aktiven Prozess, in dem Wahrnehmungen, Deutungen und Tätigkeiten untrennbar miteinander verflochten sind. Denn, so Dewey, „jede Erfahrung [ist] das Resultat von Interaktion zwischen dem lebendigen Geschöpf und einem bestimmten Aspekt der Welt, in der es lebt".[102] Die deutsche Sprache bietet hierfür die passende Wendung an: Erfahrungen hat man nicht, Erfahrungen macht man. Dewey beschreibt, wenn man so will, einen Prozess des *doing experience*. Auf ähnliche Weise lässt sich Vergnügen als ein Prozess des *doing emotional experience* verstehen. Dadurch wird die im Begriff des *doing emotion* bereits mitgedachte Prozesshaftigkeit, Vielfalt und Dynamik von Emotionen noch deutlicher hervorgehoben und zum integralen Bestandteil der Forschungsperspektive erklärt.

---

99 | Solomon: True to Our Feelings, S. 6.

100 | Vgl. ebd., S. 232-244.

101 | Ebd., S. 244.

102 | John Dewey: Kunst als Erfahrung. Frankfurt a.M. 1988, S. 57. Aus ethnografischer Perspektive problematisch ist sicherlich, dass Deweys pragmatistische Argumentation letztlich wertend zwischen mehr oder weniger wertvollen beziehungsweise unvollständigen und vollendeten Erfahrungen unterscheidet. Das schwächt aber nicht die hier ausgewählten Elemente seiner Argumentation.

Zugleich eröffnet der Brückenschlag zu John Deweys Erfahrungsbegriff einen notwendigen Vergleich mit zwei weiteren Forschungsprogrammen: mit der Untersuchung ästhetischer Erfahrungen im Bereich der Populärkulturforschung und mit der bereits in den 1980er-Jahren entworfenen Perspektive der Anthropology of Experience.

In der sozial- und kulturwissenschaftlichen Populärkulturforschung wurden ästhetische Erfahrungen zu einer Schlüsselkategorie bei der Untersuchung alltäglicher Lebenswelten.[103] Hier geht es nicht (oder zumindest nicht nur) um ästhetische Erfahrungen bei der Rezeption ‚hochkultureller' Artefakte, sondern um Erfahrungen, die im Zuge einer „Ästhetisierung des Alltagslebens"[104] mit alltäglichen Unterhaltungsangeboten, -gegenständen und -praktiken gemacht werden können. In vielerlei Hinsicht entspricht die Untersuchung ästhetischer Erfahrungen dem, was ich hier als Analyse von Vergnügen bezeichne. Ihre Bezugnahme auf Deweys Erfahrungsbegriff ist dabei nur einer von vielen Schnittpunkten.[105] Die theoretischen Texte in diesem Forschungsfeld argumentieren häufig anhand von Begriffen wie Lust, Freude oder Wohlgefallen und diskutieren Affekte, Gefühle oder Emotionen. „Notwendig für ästhetische Erfahrung", so beispielsweise Kaspar Maase, „ist eine ‚außergewöhnliche', aus dem Strom der Eindrücke herausragende sinnliche Wahrnehmung, die vom Wahrnehmenden mit Bedeutungen verbunden und in der emotionalen Gesamtbilanz als angenehm, erfreulich, lustvoll empfunden wird."[106]

Durch diese gemeinsame Perspektive bieten theoretische und methodische Überlegungen zu ästhetischen Erfahrungen zentrale Grundlagen und Bereicherungen für die hier vorgenommene Analyse. Sie fokussieren sich dabei allerdings auf eine bestimmte Art von Erfahrungen. Diese lassen sich nicht klar eingren-

103 | Vgl. stellvertretend die Beiträge des Sammelbands von Kaspar Maase (Hg.): Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrungen der Gegenwart. Frankfurt a.M./New York 2008; vgl. für einen Überblick über das Forschungsfeld auch Kaspar Maase: Der Banause und das Projekt schönen Lebens. Überlegungen zu Bedeutung und Qualitäten alltäglicher ästhetischer Erfahrung. In: Ders.: Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur. Hrsg. von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 238-271; vgl. stellvertretend für Winfried Flucks ausführliches Werk zu ästhetischen Erfahrungen im Zuge der Literatur- und Filmrezeption seinen Aufsatz: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung. In: Marion Gymnich/Ansgar Nünning (Hg.): Funktionen von Literatur. Theoretische Grundlagen und Modellinterpretationen. Trier 2005, S. 29-53.

104 | Vgl. dazu Schulze: Die Erlebnisgesellschaft, S. 33-91.

105 | Vgl. zum Einfluss von Deweys Erfahrungsbegriff auf die Untersuchung ästhetischer Erfahrungen Maase: Der Banause und das Projekt schönen Lebens, S. 254.

106 | Kaspar Maase: Die Erforschung des Schönen im Alltag. Sechs Thesen. In: Ders. (Hg.): Die Schönheiten des Populären, S. 42-57, hier: S. 44.

zen, sind aber durch „Familienähnlichkeiten" verbunden.[107] Einige dieser Familienähnlichkeiten werden auch von dem, was ich hier als Vergnügen bezeichne, geteilt. Erstens hebt die Analyse ästhetischer Erfahrungen hervor, dass diese stets Selbstzweck sind.[108] Zweitens arbeitet das Konzept die zentrale Bedeutung von Kenner- und Könnerschaft für die Ermöglichung und Intensivierung solcher Erfahrungen heraus.[109] Damit zusammenhängend wird drittens der Prozess der Bedeutungszuschreibung und -verknüpfung als Quelle positiven Erlebens diskutiert.[110] Viertens verweist man hier auf die zentrale Funktion des Körpers als Medium ästhetischer Erfahrungen.[111] Und fünftens unterstreichen theoretische Ansätze zu ästhetischen Erfahrungen die Differenziertheit und Komplexität derselben.[112] Weitere Charakteristika ließen sich anfügen – doch (mindestens) diese fünf gelten auch für den Untersuchungsgegenstand Vergnügen.

---

107 | Vgl. Kaspar Maase: Einleitung: Zur ästhetischen Erfahrung der Gegenwart. In: Ders. (Hg.): Die Schönheiten des Populären, S. 9-26, hier: S. 20-22.

108 | Maase konkretisiert: „Die große Mehrheit der Zeitgenossen strebt nach Eindrücken, Erfahrungen, Erlebnissen, die sie als schön empfindet – und zwar, *weil* sie sie als schön empfindet." Ebd., S. 9 [H.i.O].

109 | Hans-Otto Hügel formuliert für das Konzept Unterhaltung, das auch die Perspektive auf ästhetische Erfahrungen prägt: „Der Zuschauer unterhält sich, solange und weil er als Kenner das Gebotene einzuschätzen vermag. [...] Kennerschaft, auf welchem Level auch immer, ist daher subjektive Voraussetzung für die Unterhaltung wie ein Mitteilungskern auf der Seite des Objekts." Ders.: Ästhetische Zweideutigkeit der Unterhaltung. In: Ders.: Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur. Köln 2007, S. 13-32, hier: S. 22. Empirisch zeigt sich das bspw. am Umgang von Johnny Depp Fans mit ihrem Star. Vgl. Ingrid Tomkowiak: „Depp Daily Dose". Vom Glück der Johnny-Depp- Fans mit ihrem Star. In: Dies./Gabriela Muri (Hg.): Alltagsglück. Populäre Befindlichkeiten, Sinnkonstrukte und Praktiken. Festgabe für Ueli Gyr. Schweizerisches Archiv für Volkskunde 106 (2010), H. 1 [Themenheft], S. 119-134, hier: S. 126-128.

110 | Vgl. dazu u.a. Winfried Flucks Auseinandersezung mit der Literatur- und Filmrezeption, bspw. in Fluck: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung.

111 | Vgl. u.a. Winfried Fluck: California Blue. Amerikanisierung als Selbst-Amerikanisierung. In: Ute Bechdolf/Reinhard Johler/Horst Tonn (Hg.): Amerikanisierung – Globalisierung. Transnationale Prozesse im europäischen Alltag. Trier 2007, S. 9-30, hier insb.: S. 22-27; Kaspar Maase: Bewegte Körper – populäre Kultur – ästhetische Erfahrungen. Kulturwissenschaftliche Überlegungen. In: Jürgen Funke-Wieneke/Gabriele Klein (Hg.): Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2008, S. 31-49.

112 | Vgl. dazu u.a. Kaspar Maase: „Jeder Kino- wie jeder Opernbesuch lehren uns: Ästhetisches Erleben speist sich aus komplexer, multisensorischer Wahrnehmung. Zugespitzt: Je mehr Sinne auf eine wechselseitig ergänzende und steigernde Weise angenehm angeregt werden, desto reicher die Erfahrung. Dazu suchen und schaffen wir synästhetische Arrangements, kombinieren gezielt sinnliche und emotionale Genüsse zum Zweck

In einer zentralen Besonderheit unterscheiden sich aber ästhetische von anderen, positiv gedeuteten und um ihrer selbst willen gesuchten emotionalen Erfahrungen. Im Anschluss an eine oben bereits zitierte, grundlegende Eingrenzung konkretisiert Maase: „Wegen der positiven Gefühle gesucht und genossen wird eine Vorstellung, eine mentale Repräsentation oder – denken wir an Literatur – eine Imagination."[113] Damit fallen beispielsweise die Freude am Besitz materieller Artefakte, die Freude daran, Erfolg zu haben oder daran, bewundert zu werden, für Maase nicht in den Bereich ästhetischer Erfahrungen, „weil sie sich nicht auf die sinnlich gegründete und mit Bedeutungen verknüpfte Vorstellung eines Schönen beziehen."[114] Der Begriff des Schönen ist hier äußerst weit gefasst. So kann beispielsweise auch „das Erschrecken über Zidanes Kontrollverlust" bei der Fußball-WM 2006 zu einer ästhetischen Erfahrung werden, „wenn man das Geschehen als verdichtete Repräsentation von Konflikten der Gegenwart interpretiert, so wie eine gut komponierte Geschichte".[115] Doch ohne diese Interpretation, die sich die Vorstellung eines Schönen um ihrer selbst willen bildet, auch keine ästhetische Erfahrung.

Durch diese Eingrenzung gewinnt die Untersuchung ästhetischer Erfahrungen ein verdichtetes Verständnis für die Bildung und den Genuss von Vorstellungen des Schönen im Alltag sowie die um sie zirkulierenden Praktiken. Setzt man sich aber zum Ziel, ein Vergnügen in seinem ganzen Facettenreichtum zu ethnografieren, reicht der Blick auf die ästhetischen Erfahrungen allein nicht aus. Ich behandele deshalb in dieser Studie (auch wenn eine Spezifikation des Verhältnisses dieser beiden Erfahrungskategorien noch aussteht) ästhetische Erfahrungen als eine spezifische Art emotionaler Erfahrungen im Prozess eines Vergnügens.

Die Bezugnahme auf das Konzept Erfahrung legt zugleich einen Rückgriff auf Argumente der Anthropology of Experience nahe, die spätestens durch den 1986 von Victor W. Turner und Edward M. Bruner herausgegebenen gleichnamigen Sammelband begründet wurde.[116] Der Band greift die Ansätze des philosophischen Pragmatismus John Deweys und Wilhelm Diltheys auf und fügt sie in eine der interpretativen Ethnologie verbundene Forschungsperspektive ein:

---

umfassenden somatischen und psychischen Wohlbehagens. Solches Ambiente (analytisch formuliert: der Kontext) ist untrennbarer Teil der Erfahrung, nicht nur Mittel, sondern Gegenstand komplexen ästhetischen Vergnügens." Maase: Die Erforschung des Schönen im Alltag, S. 50.

113 | Ebd., S. 44.

114 | Ebd., S. 44-45.

115 | Maase: Bewegte Körper, S. 39.

116 | Victor W. Turner/Edward M. Bruner (Hg.): The Anthropology of Experience. With an Epilogue by Clifford Geertz. Urbana/Chicago 1986; für einen Überblick über den Umgang mit dem Konzept „experience" in der Anthropologie der 1980er- und 1990er-Jahre vgl. C. Jason Throop: Articulating Experience. In: Anthropological Theory 3 (2003), H. 2, S. 219-241, hier insb.: S. 220-226.

„The anthropology of experience deals with how individuals actually experience their culture, that is, how events are received by consciousness. By experience we mean not just sense data, cognition, or, in Dilthey's phrase, ‚the diluted juice of reason,' but also feelings and expectations. [...] experience comes to us not just verbally but also in images and impressions. [...] Lived experience, then, as thought and desire, as word and image, is the primary reality."[117]

Dabei vertreten die Autoren des Bandes bei aller Unterschiedlichkeit keinen essentialistischen Erfahrungsbegriff, der auf das ‚tatsächliche Erleben' der beforschten Akteure zielt. Sie reflektieren und kontextualisieren stattdessen die Konstruiertheit von Erfahrungen und damit im Sinne Deweys auch ihre Prozesshaftigkeit und Eingebundenheit in aktive Tätigkeiten. Zentral ist dabei, so Bruner, das Verhältnis von *experience* und *expression*.[118] Dieses sei dialogisch und dialektisch, insofern Erfahrungen einerseits durch Artikulationen ausgedrückt werden, diese Artikulationen aber zugleich kulturelle Prozesse sind, die wiederum in die Routinen Einzelner eingehen und deren Erfahrungen (vor-)strukturieren. Unter *expressions* versteht Bruner nicht nur verbale Aussagen, sondern verschiedene Formen kultureller Performanz, die niemals statisch sind, sondern situationsbedingte dynamische Prozesse bilden:

„[A]n expression is never an isolated, static text. Instead, it always involves a processual activity, a verb form, an action rooted in a social situation with real persons in a particular culture in a given historical era. A ritual must be enacted, a myth recited, a narrative told, a novel read, a drama performed [...]. Expressions are constitutive and shaping, not as abstract texts but in the activity that actualizes the text. It is in this sense that texts must be performed to be experienced, and what is constitutive is in the production. We deal here with performed texts, recognizing that the anthropology of performance is part of the anthropology of experience."[119]

Sieht man davon ab, dass hier mit „expressions" vor allem herausragende Momente kultureller Performanz (wie etwa Rituale oder Dramenaufführung) bezeichnet sind, deren Analyse noch einer Vorstellung von „Kultur als Text" verbunden ist, dann erweist sich dieser Ansatz als anschlussfähig an alltagsnahe praxistheoretische Perspektiven. Denn auch für Bruner sind Erfahrungen untrennbar verknüpft mit ihrer Artikulation durch ein aktives Tun. Erfahrung und Tun fallen letztendlich in Eins.

Diese geteilte Grundannahme ermöglicht, die praxistheoretische Perspektive auf Emotionen bei aller Unterschiedlichkeit um eine methodologische Position

117 | Edward M. Bruner: Experience and Its Expressions. In: Turner/Ders. (Hg.): The Anthropology of Experience, S. 3-30, hier: S. 4.

118 | Vgl. ebd., insb.: S. 5-7.

119 | Ebd., S. 7.

der Anthropology of Experience zu ergänzen: Letztere betrachtet die Analyse von Erfahrungen als eine interpretative Tätigkeit. Genau wie Emotionen entziehen sich auch Erfahrungen der objektiven Greifbarkeit und Beschreibung durch die Erfahrenden. „How, then", fragt Bruner, „do we overcome the limitations of individual experience? Dilthey's [...] answer was that we ,transcend the narrow sphere of experience by interpreting expressions.'"[120]

In der konkreten Umsetzung fällt die Interpretation kultureller Artikulationen in der Anthropology of Experience zwar anders aus als eine Interpretation von Emotionspraktiken, doch die grundsätzliche Haltung der ersteren lässt sich auch bei einer Analyse von Vergnügen produktiv anwenden. Vergnügen zu analysieren meint dann, Emotionspraktiken zu erfassen und zu interpretieren, um aufbauend auf dieser Interpretation die im Vergnügungsprozess gemachten emotionalen Erfahrungen beschreiben zu können.

Dieser methodologische Ansatz ist nicht unproblematisch. Bei der Interpretation von Praktiken im Hinblick auf emotionale Erfahrungen läuft die ethnografische Forschung immer auch Gefahr, falsch zu interpretieren (und, wie es Clifford Geertz beschreibt, Scheinzwinkern für Zwinkern zu halten[121]). Damit ist nicht gesagt, dass so etwas wie eine ,tatsächliche Erfahrung' erfass- oder beschreibbar wäre, sondern dass ethnografische Studien in ihrem Bemühen auch zu weit gehen und von der nachvollziehbaren Interpretation in Spekulation abdriften können. Dieser Konflikt lässt sich auch bei der Analyse von Vergnügen nicht einfach beiseite räumen. Es gilt im Einzelnen zu entscheiden, ob entsprechende Interpretationen valide und nachvollziehbar sind.

2.2 Ludisch-virtuelle Gewalt

Während das vorangegangene Kapitel beschrieb, was es meint, einen Prozess als Vergnügen zu verstehen und zu untersuchen, wird im Folgenden konkretisiert, welchem spezifischen Vergnügen sich diese Arbeit widmet. Ich spreche dabei vom Vergnügen an und mit ludisch-virtueller Gewalt (kurz: Computerspielgewalt). Ein ausführliches theoretisches Grundlagenkapitel dazu ist notwendig, um Unklarheiten und Missverständnisse auszuräumen. Denn obwohl in den letzten zwei Jahrzehnten intensiv über Computerspielgewalt (oder wie immer man dieses Phänomen bezeichnen möchte) diskutiert wurde, bleibt auch in wissenschaftlichen Studien meist unklar, was eigentlich darunter zu verstehen ist. Während beispielsweise Psychologie und Pädagogik eine Fülle an Studien zu den möglichen Wirkungen oder Effekten von Computerspielgewalt bereitstellen, wird dabei

120 | Ebd., S. 5.

121 | Vgl. Clifford Geertz: Dichte Beschreibung. Bemerkungen zu einer deutenden Theorie von Kultur. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 7-43, hier: S. 10-12.

nur selten hinterfragt, inwiefern hier überhaupt Gewalt stattfindet.[122] In vielen Studien wird schlicht vorausgesetzt, dass in bestimmten Spielen (oft als „Gewaltspiele“ oder „gewalthaltige Spiele“ bezeichnet) eine Art der Gewaltausübung vollzogen wird und sogleich nach deren Wirkungen gesucht.[123] Damit soll nicht die Medienwirkungsforschung generell kritisiert, sondern lediglich festgehalten werden, dass Fragen zu den diesen Wirkungen zugrundeliegenden Prozessen häufig ausgeblendet werden: Wenn in Computerspielen „Gewalt“ stattfindet, dann Gewalt welcher Form? Was genau bedeutet „Computerspielgewalt“, „virtuelle Gewalt“ oder „video game violence“? Wer oder was übt sie gegen wen oder was aus? Und inwiefern ist sie überhaupt mit faktischer physischer Gewalt vergleichbar? Kurzum: Bei der Untersuchung von Computerspielen das Vorhandensein von Gewalt schlicht vorauszusetzen, wird dem Gegenstand nicht gerecht.

2.2.1 Zum Problem individueller Wahrnehmung

Neben Medienpädagogik und -psychologie haben sich in den letzten zwei Jahrzehnten auch Kultur-, Literatur-, Sozial- und Medienwissenschaften sowie verschiedene ethnografisch arbeitende Disziplinen intensiv mit Computerspielen auseinandergesetzt. Auffällig ist hier, dass – abseits der medienwirkungsorientierten Studien – die Stichworte „Gewalt“ beziehungsweise „violence“ weder in einschlägigen Monografien und Sammelbänden noch in den zahlreichen Fachzeitschriften wie *Games and Culture, Simulation & Gaming, gamestudies.org* oder *Eludamos* eine nennenswerte Rolle spielen.[124] Gründe hierfür mögen der wertende Charakter des Gewaltbegriffs, aber auch die kritische Haltung vieler WissenschaftlerInnen innerhalb der multidisziplinären Game Studies[125] gegenüber den

---

122 | Michael Kunczik spricht die Problematik des Gewaltbegriffs in Bezug auf Computerspiele konkret an, liefert aber keine eigene Lösung, vgl. Michael Kunczik: Gewalt – Medien – Sucht. Computerspiele. Münster 2013, S. 12-15.

123 | Werner Früh stellt Ähnliches in Bezug auf die Wirkungsforschungen zu Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen fest: „[...] man glaubt, auch dem zentralen Konstrukt ‚Gewalt‘ nur wenig Aufmerksamkeit schenken zu müssen. Gewalt wird als fraglos ‚gegebener‘ Sachverhalt behandelt, den man nur andeutungsweise umschreiben muss, weil alle ohnehin wissen, was gemeint ist.“ Werner Früh: Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Wiesbaden 2001, S. 17.

124 | Als Ausnahme zur Regel vgl. Ben DeVane/Kurt D. Squire: The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. In: Games and Culture 3 (2008), H. 3-4, S. 264-285.

125 | Bopp, Wiemer und Nohr argumentieren zu Recht, dass diese sich aus verschiedenen Disziplinen zusammensetzende Forschungsrichtung bisher eben noch nicht inter-, sondern multidisziplinär arbeitet. Vgl. Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr: Shooter. Eine Einleitung. In: Dies. (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 7-20, hier: S. 11. Vgl. für eine Einführung in die Game Studies auch Britta

bekannten Medienwirkungsthesen sein. Zugespitzt formuliert: In Anbetracht der mit negativen Wertungen aufgeladenen Debatten um sogenannte Killerspiele und Amokläufe, umgehen viele AutorInnen das Thema Gewalt gleich ganz.

Einen Sonderfall bilden Arbeiten aus den Bereichen Kultur- und Medienwissenschaften, die sich konkret mit diesen Medienhysterien auseinandersetzen.[126] Hier wird das Schlagwort „Gewalt" durchaus thematisiert, allerdings in seiner Funktion als Diskursgegenstand. Zwar sind der Diskursgegenstand Computerspielgewalt und die eigentlichen Spielprozesse nie völlig voneinander zu trennen, aber eine Analyse der öffentlichen Debatten verrät wenig über die gemachten Spielerfahrungen.

Einen zweiten Sonderfall bilden Arbeiten zu medialer Gewalt im Sinne von Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen.[127] Hier liegen differenzierte Auseinandersetzungen mit dem Gewaltbegriff sowie weiterführende Thesen zur Rezeption und zum Erleben medialer Gewalt vor. Für eine Analyse von Computerspielgewalt sind sie allerdings nur bedingt hilfreich, insofern die Form der Eigenaktivität des Computerspielens – wie später gezeigt wird – von der des Fernsehens grundverschieden ist.

Darüber hinaus gibt es wenige Arbeiten, die sich konkret mit den Spielprozessen und Spielerfahrungen rund um Computerspielgewalt auseinandersetzen und nur ein sehr kleiner Teil derselben konkretisiert seinen Untersuchungsgegenstand durch eine spezifische Diskussion des Gewaltbegriffs beziehungsweise des oft verwendeten Schlagworts der „virtuellen Gewalt". Dort wo der Untersu-

---

Neitzel/Rolf F. Nohr: Game Studies. In: Medienwissenschaft (2010), H. 4, S. 416-435; Benjamin Beil: Game Studies. Eine Einführung. Berlin 2013.

126 | Vgl. u.a. Carly A. Kocurek: The Agony and the Exidy. A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 12 (2012), H. 1, o.S; Michael Mosel/Christian Waldschmidt: „... und wir sagen immer noch ‚Killerspiele'". Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele". Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 86-98; Rolf F. Nohr: „I've seen the devil of violence". Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ‚Killerspieldebatte'. In: Ebd., S. 5-17; Jens Schroeder: ‚Killer Games' Versus ‚We Will Fund Violence'. The Perception of Digital Games and Mass Media in Germany and Australia. Frankfurt a.M. 2011; Estrid Sørensen: Violent Computer Games in the German Press. In: New Media Society 15 (2013), S. 963-981.

127 | Vgl. u.a. Früh: Gewaltpotentiale des Fernsehangebots; Thomas Hausmanninger/Thomas Bohrmann (Hg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002; Angela Keppler: Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt. Frankfurt a.M. 2006; Michael Kunczik/Astrid Zipfel: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln/Weimar/Wien fünfte Aufl. 2006; Lothar Mikos: Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium. Berlin/München 1994, S. 170-181.

chungsgegenstand explizit diskutiert wird, bleiben wiederum kritische Punkte ungeklärt. Einschlägig für die medienpädagogische Computerspielforschung ist beispielsweise Wolfgang Fehrs und Jürgen Fritz' bereits 2003 verfasster Artikel „Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel?", der sich einerseits mit Wirkungsfragen, zugleich aber mit der „Faszinationskraft virtueller Gewalt" auseinandersetzt.[128] Eine vorsichtige Definition des Begriffs der „virtuellen Gewalt" nehmen die Autoren am Beispiel des Kampfsportspiels *Virtua Fighter 2* (irrtümlich als „Virtual Fighter 2" bezeichnet) vor:

„VIRTUAL FIGHTER 2 spielt sich [...] nicht in der realen Welt ab, sondern in der virtuellen. Die Ausübung von Macht durch Erlernen und Anwenden von Kampftechniken verbleibt im Virtuellen. Und auch die Wirkungen im Rahmen des Spiels sind keinesfalls Elemente der realen Welt, sondern gehören einer anderen Welt an. Insofern geht es bei VIRTUAL FIGHTER nicht um Gewalt, sondern, wie der Name des Spiels es schon sagt, um etwas, das man vielleicht virtuelle Gewalt nennen könnte. Es besteht eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen der realen Gewalt im Kampfsport und dem Geschehen auf dem Bildschirm, in das der Spieler handelnd einbezogen ist. Die Ähnlichkeit ist hergestellt; sie ist eine Konstruktionsleistung des menschlichen Gehirns, das in der Lage ist, zu ergänzen und hinzuzudenken, was der virtuellen Welt im Vergleich zur realen fehlt, um so in der Virtualität ein emotionales Erleben zu erreichen, das der Spieler wünscht: Das Gefühl von Macht durch virtuelle Entfaltung aggressiver Impulse."[129]

Dass sich virtuelle Gewalt über eine „Ähnlichkeitsbeziehung" herstellt, ist ein durchaus hilfreicher Hinweis, auf den ich später noch genauer eingehen werde. Allerdings bringt diese Definition auch ein entscheidendes Problem mit sich. Denn hier bleibt unklar, ob die Ähnlichkeitsbeziehung zwischen „virtueller Gewalt" und „realer Gewalt" Grundlage für das „Gefühl von Macht durch die virtuelle Entfaltung aggressiver Impulse" oder ein Ergebnis desselben ist (s.o.). Anders gewendet: Besteht erst eine Ähnlichkeitsbeziehung zu Gewalt, auf der ein bestimmtes emotionales Erleben aufbaut, oder stellt das emotionale Erleben die Ähnlichkeitsbeziehung zu Gewalt überhaupt erst her?

Letztere Variante, die beispielsweise auch Michael Kunczik zu vertreten scheint,[130] ist analytisch problematisch. Denn als Computerspielgewalt könnte dann nur gelten, was die Spieler auch als solche wahrnehmen und deuten (vor-

---

128 | Jürgen Fritz/Wolfgang Fehr: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Jürgen Fritz (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003, o.S. [CD-ROM], wiederveröffentlicht unter: http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63709/virtuelle-gewalt?p=all Diesen Text hat Fritz in Auszügen auch in einen anderen Artikel übernommen: Jürgen Fritz: Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt. In: tv diskurs 42 (2007), H. 4, S. 34-39.

129 | Ebd.

130 | Vgl. Kunczik: Gewalt – Medien – Sucht, S. 13.

ausgesetzt man nimmt Abstand davon, entgegen ihrer Selbstwahrnehmung ein entsprechendes emotionales Erleben zu unterstellen). Damit ist nicht gesagt, dass individuelle Wahrnehmungen und Deutungen keinen Einfluss auf die Spielerfahrung haben, sondern dass eine grundlegende Definition von Computerspielgewalt nicht hier ansetzen kann. Sonst könnte, wenn beispielsweise Spieler in Interviews angeben, dass sie das Schießen in einem Ego-Shooter eben nicht als Gewalt, sondern als sportliche Aktivität erleben,[131] die entsprechende Praxis bereits nicht mehr als Computerspielgewalt untersucht werden.

Ein ähnliches Problem stellt sich bei der Definition von „virtual violence" in einem für die medienpsychologische Forschung zu Computerspielen einflussreichen Text von Tilo Hartmann und Peter Vorderer. Im Hinblick auf die Frage, was die Gewalt in Computerspielen trotz der anzunehmenden negativen Affekte so lustvoll und vergnüglich macht, definieren sie „virtual violence [...] as any user behavior that follows the intention to do harm to other social characters in a video game [...]".[132] Der entscheidende Punkt ist hier der Zusatz „social". Aufbauend auf einer Reihe psychologischer Untersuchungen argumentieren die Autoren, dass Computerspieler ihre Gegner nicht als neutrale Objekte, sondern „quasi-social"[133] wahrnehmen, und gerade wegen dieser Art der Wahrnehmung könne hier von Gewalt gesprochen werden: „Virtual violence thus involves harm to quasi-social characters that potentially fall into ‚the scope of justice' and have a ‚moral status'."[134]

Die plausiblen Überlegungen zu einem quasi-sozialen Verhältnis zu computergesteuerten Gegnern (vgl. dazu auch Kap. 3.1.5) sind allerdings für eine grundlegende Definition von Computerspielgewalt ähnlich problematisch wie die oben angeführten. Denn auch hier werden individuelle Wahrnehmungen zur Grundlage der Definition des Untersuchungsgegenstands. Dass Spieler computervermittelte Gegner quasi-sozial wahrnehmen können, heißt nicht, dass sie das auch müssen. Hartmanns und Vorderers Definition würde dementsprechend das Problem aufwerfen, dass bestimmte Spielprozesse nur situativ als Computerspielgewalt zu behandeln wären, beziehungsweise (etwa wenn mehrere Spieler mit unterschiedlichen Wahrnehmungen gemeinsam spielen) zugleich Computerspielgewalt und keine Computerspielgewalt sein könnten.

Das Problem der individuellen und heterogenen Wahrnehmung von Gewalt zieht sich auch durch andere Studien. Mitunter wird eine bestimmte Art der Wahrnehmung auch als Begründung herangezogen, um sich nicht mit Gewalt

131 | Genau diese Deutung zeigte sich in einer dieser Studie vorausgehenden Untersuchung als weit verbreitet unter Spielern von *Counter-Strike*. Vgl. dazu auch Christoph Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen 2012, S. 87ff.

132 | Tilo Hartmann/Peter Vorderer: It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. In: Journal of Communication 60 (2010), S. 94-119, hier: S. 95.

133 | Ebd., S. 97.

134 | Ebd.

in Computerspielen beschäftigen zu müssen. So argumentiert beispielsweise die Ethnografin Bonnie A. Nardi, dass im von ihr untersuchten Spiel *World of Warcraft* (WoW), in dem beinahe jede Mission mit dem Töten zahlreicher Gegner einhergeht, keine Gewalt, sondern ein (Wett-)Kampf (*battle* oder *contest*) zu beobachten sei, da die Monster in diesem Spiel „cartoonish, often silly, and in no way terrifying or realistic" seien.[135] Während die Individualität der Wahrnehmung hier zur Vermeidung der Gewaltdebatte dient, gehen insbesondere im deutschsprachigen Raum einige AutorInnen noch weiter, indem sie diese zur positiven Umwertung nutzen. So argumentiert beispielsweise Alexander Stoll:

„[Es] erfolgt für den Spieler im Spiel eine Funktionalisierung der von Außenstehenden beobachteten ‚Gewalt' im Sinne einer Reduktion auf die Symbolik des Verlierens bzw. Gewinnens, welche von negativen Konnotationen befreit ist, da sie nicht als Gewalt im Sinne eines Täter-Opfer-Verhältnisses empfunden wird und überdies keine realen Konsequenzen außerhalb des Spiels nach sich zieht".[136]

Ähnlich definiert Dietrich Dörner seinen Begriff der „symbolischen Gewalt" im Computerspiel: „Was ist ‚symbolische Gewalt'? Eine geniale Erfindung! Man übt Gewalt symbolisch aus, man tut so, als ob man Gewalt ausübt und hat (fast) den Triumph, den man auch bei einer realen Gewaltausübung hätte, ohne aber die Folgen tragen zu müssen, ohne dass die Gewaltausübung negative Folgen hat."[137] Und auch Manuel Ladas fasst als Ergebnis einer Fragebogenstudie zusammen:

„Gewalt in Computerspielen ist nach den Ergebnissen der Untersuchung für die Spieler offenbar nur ein spannender, herausfordernder Wettkampf und ermöglicht die schadensfreie virtuelle Simulation von Macht und Kontrolle. Sie ist weniger ein Abbild realer Gewalt als vielmehr eine abstrakte Metapher für Wünsche und Motivationen der meist unter 25-Jährigen, männlichen Spieler – Wünsche und Motivationen wie Herausforderung, Erfolg und Nervenkitzel."[138]

---

135 | Bonnie A. Nardi: My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft. Ann Arbor 2010, S. 14.

136 | Alexander Stoll: „Killerspiele" oder E-Sport. Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boizenburg 2009, hier: S. 17; vgl. auch Alexander Stoll: Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele". Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 36-53.

137 | Dietrich Dörner: „Killerspiele" und Gewalt. O.O. o.J., S. 1-31, hier: S. 25. https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf

138 | Manuel Ladas: Brutale Spiele(r)? In: Florian Rötzer (Hg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2003, S. 26-35, hier: S. 31; vgl. auch Manuel Ladas: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a.M. 2002.

Einerseits arbeiten alle drei Autoren überzeugend heraus, dass die Erfahrungen vieler Spieler den Fremdzuschreibungen von außen widersprechen. Zudem liefern diese Studien insbesondere im Bereich der wettkampforientierten Spiele weiterführende Beobachtungen. Und natürlich sind sie immer auch im Kontext der Killerspiel-Debatte zu lesen, innerhalb derer sie ein Gegengewicht zu den negativ wertenden Thesen bilden möchten. Doch ihr Umgang mit dem Gewaltbegriff ist analytisch problematisch, insofern hier von Gewalt vor allem gesprochen wird, um letztlich ihr Nicht-Vorhandensein feststellen und entsprechende Spiele für unbedenklich erklären zu können. Genau wie vorschnelle Urteile über die möglichen Gefahren entsprechender Spiele verhindern auch solche Anti-Medienwirkungs-Thesen eine weiterführende Definition des Untersuchungsgegenstands.

Damit sollen die individuellen Wahrnehmungen, Deutungen und Erfahrungen der Spieler keinesfalls aus der vorliegenden Studie verbannt werden, aber sie werden erst in einem zweiten Schritt zum zentralen Gegenstand der Untersuchung.[139] Setzt man sich zur Aufgabe, jenseits von Wertungen ein angemessenes Verständnis für die mit Computerspielgewalt gemachten emotionalen Erfahrungen zu entwickeln, dann muss zuerst ein möglichst wertneutraler und jenseits individueller Wahrnehmungen definierbarer Untersuchungsgegenstand bereitgestellt werden.

Angesichts der genannten Probleme stellt sich die Frage, ob die analytische Verwendung des Gewaltbegriffs überhaupt notwendig und sinnvoll ist. Ich bejahe beides. Für sinnvoll halte ich die Verwendung des Gewaltbegriffs, weil so, auch wenn hier explizit von Wertungen sowie von Medienwirkungsthesen Abstand genommen wird, die Anschlussfähigkeit an entsprechende (Wirkungs-)Studien und auch wertende (medienpädagogische oder journalistische) Texte erhalten bleibt. Dahinter verbirgt sich die Hoffnung, dass das bereitgestellte Material auch KollegInnen aus anderen Disziplinen und interessierten JournalistInnen dabei helfen könnte, die ihren Studien zugrundeliegenden Praktiken besser zu verstehen. Notwendig ist sie dagegen, weil schlicht kein genauso präziser Begriff als Grundbaustein für die zu beschreibenden Prozesse existiert. Spräche man beispielsweise ausschließlich von „Kämpfen", wären relevante Prozesse wie einseitige physische Verletzungen, Jagd, Flucht, Folter, Selbstmord des Avatars (die alle in Computerspielen vorkommen) ausgeschlossen. Ein Begriff, der all diese verschiedenen Prozesse bündelt, ist jedoch entscheidend, will man ihre Gemeinsamkeiten in den Blick nehmen. Diese erschöpfen sich nicht in einer neutralen Symbolfunktion. Im Gegenteil hat die Gewalt in Computerspielen durchaus spezifische Bedeutungs- und Emotionspotenziale, die in der vorliegenden Arbeit analytisch herausgearbeitet werden.

---

139 | Im Bereich der Film- und Fernsehrezeptionsforschung geht Werner Früh ganz ähnlich vor und trennt die Analyse der Medieninhalte von der Untersuchung ihrer Rezeption. Vgl. Früh: Gewaltpotentiale des Fernsehangebots, S. 33-34.

Zu diesem Zweck werde ich teils an Studien anknüpfen, die sich mit Erfahrungen faktischer (also nicht-computervermittelter) physischer Gewalt beschäftigen.[140] Vergleiche zwischen physischer Gewalt und Computerspielgewalt können natürlich nur mit größter Vorsicht (und nicht im Hinblick auf mögliche Gewaltwirkungen) angestellt werden. Sie sind aber hilfreich, um die mit physischer Gewalt verknüpften Bedeutungen zu erfassen, die in den spielerischen Umgang mit den computervermittelten Repräsentationen dieser Gewalt einfließen.

Je näher man Vergleichen mit faktischer physischer Gewalt rückt, desto wichtiger ist eine jenseits individueller Wahrnehmung und Wertungen definierbare Forschungsgrundlage. Einen Ansatzpunkt für diese liefern die Medienwissenschaftler Andreas Jahn-Sudmann und Arne Schröder in einem kurzen Text zur „Faszination der ludischen Gewalt".[141] Dabei verorten sie die Gewalt in Computerspielen auf einer „symbolischen Ebene"[142] und sprechen wie Fritz und Fehr von einer „Ähnlichkeitsbeziehung"[143] zu physischer Gewalt, nehmen dabei aber zusätzliche Differenzierungen vor. Auf der symbolischen Ebene des Spiels wird Gewalt erstens dargestellt und zweitens mit dem Programmcode verknüpft, was die „Simulation gewaltsamer Handlungen" und damit „einen spielerischen Umgang mit einer bestimmten Form der Gewalt" ermöglicht.[144] Zusammengefasst: „Die ‚gaming situation' erzeugt hier in der Verbindung von Regeln, die Gewaltfolgen simulieren, mit Symbolen, die Gewalthandlungen repräsentieren, ein spezifisches Phänomen: die ludische Gewalt".[145]

In diesem Modell wird das Vorhandensein von Gewalt nicht über die Wahrnehmung beziehungsweise Deutung der Spieler bestimmt. Konkret beobachten lässt sie sich vielmehr auf der „symbolischen Ebene",[146] beziehungsweise – ich verwende hier einen anderen Begriff – auf Ebene der computervermittelten Repräsentation. Der Computer stellt Repräsentationen von Gewalt zur Verfügung, mit denen die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise umgehen können. Damit steht eine empirisch klar fassbare Grundlage für den Untersuchungsgegen-

140 | Vgl. u.a. Heinrich Popitz: Phänomene der Macht. Tübingen 1986; Wolfgang Sofsky: Traktat über die Gewalt. Frankfurt a.M. 1996; Trutz von Trotha: Zur Soziologie der Gewalt. In: Ders. (Hg.): Soziologie der Gewalt. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Köln 1997, S. 9-56; Randall Collins: Violence. A Micro-Sociological Theory. Princeton/Oxford 2008.

141 | Vgl. Andreas Jahn-Sudmann/Arne Schröder: Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele". Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 18-35, hier: S. 33.

142 | Ebd., S. 29.

143 | Ebd., S. 33.

144 | Ebd.

145 | Ebd., S. 30.

146 | Ebd., S. 29.

stand bereit: die Praxis des Spielens mit computervermittelten Repräsentationen von Gewalt. In Anlehnung an Jahn-Sudmanns und Schröders Begriff bezeichne ich diese Praxis als ludisch-virtuelle Gewalt. Der Zusatz „virtuell" ist meines Erachtens notwendig, um diese Praxis von nicht-computervermittelten Formen spielerischer Gewalt (bspw. beim Cowboy-und-Indianer-Spielen) abzugrenzen. Der sprachlichen Einfachheit zuliebe werde ich als gleichbedeutenden Begriff zu ludisch-virtueller Gewalt auch weiterhin den Begriff Computerspielgewalt verwenden, wobei das Begriffselement „Computer" auf „virtuell" und „Spiel" auf „ludisch" verweisen soll.

Die angeführte Definition des Untersuchungsgegenstands erfordert mehrere Konkretisierungen. Erstens stellt sich die Frage, welche Art der Gewalt hier genau repräsentiert wird. Zweitens wird geklärt, inwiefern es im Kontext von Computerspielen Sinn macht, die Gewalt als eine virtuelle zu bezeichnen. Daran schließt sich letztlich die Frage an, welcher analytische Mehrwert entsteht, wenn man den Umgang mit virtueller Gewalt als ludisch beziehungsweise spielerisch beschreibt.

2.2.2 Physische Gewalt

„Gewalt" kann vieles bedeuten. In der Einführung zum 2013 erschienenen Metzler Lexikon zum Thema Gewalt werden nur beispielhaft angeführt: „physische, psychische, strukturelle und symbolische, kulturelle, politische Gewalt, direkte, personale, individuelle und kollektive Gewalt, Gewalt gegen Sachen und Naturgewalt".[147] Deshalb ist der Begriff nicht zwingend vage, sondern er hat verschiedene potenzielle Bedeutungen und muss für den jeweiligen Untersuchungskontext konkretisiert werden.[148] Das Wort Gewalt im Begriff Computerspielgewalt bezieht sich im Folgenden explizit und ausschließlich auf physische Gewalt, das heißt auf „absichtsvolle physische Schädigung"[149] beziehungsweise auf „das Einsetzen physischer Mittel mit dem Ziel oder unter Hinnahme der Schädigung von Menschen, Tieren, Sachen."[150]

147 | Michaela Christ/Christian Gudehus: Gewalt – Begriffe und Forschungsprogramm. In: Dies. (Hg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 1-15, hier: S. 1.

148 | Vgl. zu dieser Forderung auch Wilhelm Heitmeyer/Hans-Georg Soeffner: Einleitung. Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. In: Dies. (Hg.): Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. Frankfurt a.M. 2004, S. 11-17, hier: S. 11.

149 | Gertrud Nunner-Winkler: Überlegungen zum Gewaltbegriff. In: Ebd., S. 21-61, hier: S. 27.

150 | Albrecht Lehmann: Zur Erforschung der heutigen Gewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses. Passau 1993, S. 1-26, hier: S. 6. Mit diesem Definitionsvorschlag argumentierte Lehmann in seinem Plenarvortrag auf dem Volkskundekongress „Gewalt

Damit werden einflussreiche Konzepte gezielt ausgeblendet. Wenn in der vorliegenden Arbeit von Gewalt gesprochen wird, ist explizit nicht „strukturelle Gewalt“ im Sinne Johan Galtungs[151] und nicht „symbolische Gewalt“ im Sinne Pierre Bourdieus[152] gemeint. Letzteres ist wichtig zu betonen, da die Theorien Pierre Bourdieus eine Grundlage des hier verfolgten emotionspraxistheoretischen Ansatzes sind, sein Begriff der „symbolischen Gewalt“ aber für diese Untersuchung keine Rolle spielt. Beide Konzepte sind in der Gewaltforschung weit verbreitet und beziehen sich auf das Wirken oftmals unscheinbarer Herrschaftsverhältnisse anstatt auf die unmittelbar nachvollziehbare Ausübung physischer Gewalt. Ähnliches gilt für die sogenannte „psychische Gewalt“.[153] Angela Keppler argumentiert zwar zu Recht, dass Gewalt – beispielsweise „in der Form massiver Beleidigungen, Verunsicherung oder Demütigung – als psychische Gewalt die Lebensfähigkeit ihrer Opfer ebenso sehr beeinträchtigen [kann] wie die physische“,[154] doch psychische Gewalt mit Computerspielen in Verbindung zu bringen, würde einen von vornherein wertbehafteten und zugleich empirisch kaum fassbaren Untersuchungsgegenstand erschaffen.

Die Einschränkung auf physische Gewalt beziehungsweise auf den Umgang mit ihren computervermittelten Repräsentationen hat hingegen mehrere Vorteile.[155] Erstens ist physische Gewalt eine relativ klar erkennbare und (auch auf Ebene der computervermittelten Repräsentation) als eine Tätigkeit empirisch beobachtbare Untersuchungskategorie – zumindest wenn man davon absieht, dass die Absicht beziehungsweise der Vorsatz der physischen Schädigung nicht immer eindeutig zu bestimmen ist.[156] „Physical violence“, so auch Randall Collins, „has a clear core referent, which we can study using micro-situational observations.“[157] Die relativ objektive Beobachtbarkeit ermöglicht es zweitens, anders als ein Großteil der Gewaltkonzepte, eine Wertung der angesprochenen Praxis zu vermeiden. Gerade bei einem so diskursiv aufgeladenen Untersuchungsgegenstand wie Computerspielgewalt ist dieser Punkt entscheidend. Er ermöglicht eine ethnografisch-analytische statt eine wertende Verwendung des Begriffs.

---

in der Kultur“, dass eine entsprechende Fokussierung und Einschränkung grundlegend für kulturwissenschaftliche Studien sei, wenn sich diese nicht in analytisch unscharfen Begriffen verlieren wollen.

151 | Vgl. einführend Susanne Kailitz: Johan Galtung, Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung, Reinbek bei Hamburg 1975. In: Steffen Kailitz (Hg.): Schlüsselwerke der Politikwissenschaft. Wiesbaden 2007, S. 133-136.

152 | Vgl. einführend Stephan Moebius/Angelika Wetterer: Symbolische Gewalt. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie 36 (2011), S. 1-10.

153 | Vgl. exemplarisch Keppler: Mediale Gegenwart, S. 145.

154 | Ebd.

155 | Vgl. dazu auch Nunner-Winkler: Überlegungen zum Gewaltbegriff, S. 27ff.

156 | Vgl. ebd., S. 47.

157 | Collins: Violence, S. 24.

Natürlich ist die klare Trennung zwischen der analytischen und wertenden Funktion des Gewaltbegriffs in der Forschungspraxis nicht immer aufrechtzuerhalten. Das zeigt sich auch in Gesprächen mit Spielern. Obwohl ich in Interviews beispielsweise stets versicherte, es gehe mir nicht darum, ob Computerspiele gefährlich oder schlecht seien, rief allein die Verwendung des Begriffs Gewalt immer wieder Abwehrreaktionen der Spieler hervor, die klarstellen wollten, dass sie wegen der Gewalt nicht gleich zu Amokläufern werden. In einer längeren Diskussion mit den Spielern Marco und Tarox verwies ich erst vergeblich darauf, dass der Erfolg von Games, in denen Gewaltdarstellungen sehr präsent sind, ja zumindest eine gewisse Relevanz von Computerspielgewalt für das Spielvergnügen nahelege. Dann aber räumte einer von ihnen ein, dass er einfach nicht in diese Sparte gesteckt werden wolle: „Wenn man sagt: ‚Ey, ich spiel Computerspiele', das Erste, was man dann hört: ‚Öh, wann planst du deinen Amoklauf?', so ungefähr." (IV13) Nicht alle Interviewpartner blieben dabei in der gleichen Verteidigungshaltung. Wooshy, ein anderer Spieler, ging im Interview selbstreflexiv mit genau dieser Schwierigkeit um. Die Frage nach der Gewalt in Computerspielen, so Wooshy, ist für viele Spieler deshalb so problematisch,

> „weil es […] mit dem persönlichen Weltbild kollidiert. Wenn man jetzt sagen würde, von innen [also aus Sicht eines Gamers während des Spielens, C.B.]: ‚Es ist definitiv Gewalt!' Dann muss man sich fragen, weil man ja normalerweise auch außerhalb dieser Welt [des Computerspielens, C.B.] lebt: ‚Ist es mit meinem Gewissen vereinbar, dass ich das dort mache?' Deswegen ist es schwierig, einfach zu sagen: ‚Ja, es ist Gewalt.'" (IV24)

Auch der 32-Jährige Spieler Limaneel, der über zehn Jahre *World of Warcraft* gespielt hat, sieht das ganz ähnlich: „Das ist auch Angst. Viele Gamer sind auch inzwischen fast sowas wie traumatisiert und haben Angst, stigmatisiert zu werden. Ich versuche mich dem eigentlich insofern zu stellen, als dass ich sage: ‚Ja, es ist Gewalt. Und es wäre naiv zu sagen, dass es nichts mit Gewalt zu tun hat.'" (IV11) Er könne aber, betont Limaneel, durchaus differenzieren zwischen Spiel und Nicht-Spiel – genau das hoben fast alle Spieler hervor, sobald in Interviews der Begriff Gewalt fiel. Limaneel ergänzt: „Anstatt Menschen dafür zu stigmatisieren, sollte es als Gesellschaft umso wichtiger sein, diesen Unterschied, diese Nuance, in einem aufgeklärten Rahmen zu diskutieren. Deswegen ist es mir wichtig, sich dem auch so fair zu stellen." (IV11)

Um diese Offenheit auch dort zu fördern, wo Spieler sehr sensibel auf Gewaltdiskurse reagierten, habe ich gegenüber Spielern nicht nur von „Gewalt" gesprochen, sondern auch den von ihnen bevorzugten Begriff „Action" verwendet. Eigentlich ist dieser Begriff nicht spezifisch auf die Beschreibung von Gewaltrepräsentationen ausgerichtet, doch seine besondere Konnotation innerhalb von Populärkulturen im Allgemeinen und Computerspielkulturen im Besonderen macht ihn zu einem wichtigen Schlüsselwort. Ist von „Actionspielen" die Rede, dann wird damit selten nur auf die Schnelligkeit der Bewegungsabfolgen verwie-

sen, sondern fast immer auf Spiele, in denen physische Gewalt repräsentiert wird. Diese spezielle Bedeutung wird dem Begriff bereits seit Mitte der 1980er-Jahre zugeschrieben. Konkret wird das im ersten *Happy Computer* Spielesonderheft von 1985, in dem eine damals diskursprägende Gruppe von (männlichen) Jungjournalisten erstmals im deutschsprachigen Raum die zu bewertenden Spiele in Rubriken einteilte. Die Rubrik „Action-Spiele" wurde mit den Worten eingeleitet:

„Wenn die Joysticks knirschen, der Computer glüht und Reaktionen gefragt sind, wird mit Sicherheit kein geruhsames Adventure gespielt – es ist Action-Zeit. Das schöne neudeutsche Wort ‚Action' haben wir bei unseren Einteilungen etwas strenger definiert, denn auch bei Geschicklichkeits-Spielen muss man beispielweise mit schneller Hand den Joystick führen, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Ein Action-Spiel ist für uns ein Programm, bei dem in erster Linie geschossen wird. Friedfertige Zeitgenossen mögen jetzt nicht zurückschrecken, denn hier handelt es sich nicht automatisch um bluttriefende Mord-Simulationen. Wenn der Astronaut bei ‚Drop Zone' abstrakte ‚Außerirdische' in Form von bunten Figuren abschießt, sollte man das wirklich nicht als übles Brutalo-Spiel verurteilen."[158]

Deutlich wird hier, dass der Begriff Action von vornherein als positiv konnotierter Gegenbegriff in den Diskursen um Computerspielgewalt positioniert wird. Der Autor räumt zwar im Anschluss ein, es gebe „Extremfälle" von Spielen, in denen beispielsweise ein „tödlich Getroffener noch schnell einen Todesschrei röchel[t]", und solche Spiele habe man ganz bewusst aus dem Heft verbannt, doch „[g]ut gemachte Action- und Schießspiele üben einen fesselnden Reiz aus, dem man sich eine Zeitlang kaum entziehen kann."[159] Der Begriff Action artikuliert den Versuch, diesen als positiv gedeuteten Reiz zu benennen und trotz negativ wertender Diskurse akzeptabel zu machen. Und in dieser Funktion erhält er sich bis heute. Regelmäßig ist in Multiplayer-Games genau wie in Let's Play-Videos von „Action" die Rede, wenn Computerspielgewalt gemeint ist. In einem informellen Gespräch bringt der Spieler Tommy deren Vergleichbarkeit auf den Punkt: „Für mich ist die Gewalt eine Verpackung, Action halt!", erklärt er. (FT) Beide Begriffe sind hier prinzipiell austauschbar, doch „Action" betont die positive Perspektive der Spieler auf die entsprechenden Spielprozesse.

Analytisch präziser ist aber der Begriff Gewalt. Es bleibt die Frage, ab wann genau die Repräsentation eines computervermittelten Bewegungsablaufs als Repräsentation physischer Gewalt gelten kann. Besonders deutlich wird dieses Problem, wenn man sich die Actionspiele der frühen 1980er-Jahre vor Augen hält. Dass beispielsweise die abstrakten Symbole im Spiel *Room of Doom* von 1983 gefährliche „Monster" und „unbarmherzige Scharfschützen" darstellen sollen, „die

158 | Heinrich Lenhardt: Action-Spiele. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 41. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite41
159 | Ebd.

gut verschanzt hinter Eingängen das Feuer auf den vom Spieler gesteuerten Helden eröffnen", das setzt entsprechende Erklärungen voraus.[160] Es ist also nicht immer eindeutig, ab wann ein dargestellter Bewegungsablauf als eine Repräsentation physischer Gewalt gelten kann. Die grafischen Darstellungen wurden jedoch schnell konkreter und die audiovisuellen Verweise auf physische Gewalt sind in aktuellen Spielen meist unübersehbar, und genau diese Bezüge sind der empirisch überprüfbare Ausgangspunkt der Untersuchung. Das bedeutet allerdings auch, dass erst einmal irrelevant ist, ob im Spiel nun auf niedliche Comic-Moorhühner oder auf semi-realistisch animierte Menschen geschossen wird. Von Computerspielgewalt spreche ich immer dann, wenn audiovisuell eine absichtsvolle physische Schädigung von Menschen, Tieren oder Sachen repräsentiert wird und mindestens ein menschlicher Akteur mit diesen Repräsentationen spielt.

2.2.3 Virtuelle Gewalt

Die angesprochenen Repräsentationen haben eine entscheidende Spezifik: Sie sind computervermittelt. Prinzipiell ist durch einen Computer alles repräsentierbar, solange es sich auf einem grafischen Interface darstellen beziehungsweise über Audioausgabegeräte vermitteln lässt: ein Buchstabe, ein Bild, der Ton eines klassischen Instruments, und so weiter. Dass NutzerInnen mit diesen Repräsentationen zugleich interagieren können, ermöglicht Praktiken wie das Schreiben, Zeichnen oder das Erstellen von elektronischer Musik. Die Vielzahl der Möglichkeiten ist unmittelbares Resultat der Digitalität der Datenvermittlung. Im Gegensatz zu analogen technischen Medien bieten binärcodebasierte digitale Medien die Möglichkeit der fluiden Anordnung, (Re-)Kombination und interaktiven Vermittlung von Daten- und Informationsströmen.

Der Computer als „die universale Maschine"[161] kann dadurch auch der Simulation physikalischer Prozesse dienen. Die computervermittelten Repräsentationen verschiedener Körper und Räume werden dabei mit in den Programmcode eingeschriebenen physikalischen Gesetzen verknüpft, was eine Bewegung beziehungsweise Modifikation der Repräsentationen mittels bestimmter Steuereingabegeräte ermöglicht. Auch Computerspiele basieren auf diesen Prinzipien, weshalb letztere zu einem zentralen Diskussionsgegenstand der Computerspieltheorie und -philosophie werden.[162]

---

160 | O.A.: Room of Doom. Raum ohne Ausweg. In: Telematch (1983), H. 4, S. 25. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite25

161 | Hartmut Winkler reflektiert auch die mit dieser Vorstellung zusammenhängenden Utopien und Diskurse. Ders.: Docuverse. Zur Medientheorie des Computers. München 2002 (PDF Ausgabe), S. 55-64, hier: S. 58. http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/docuv-ge.pdf

162 | Vgl. u.a. Espen Aarseth: Doors and Perception. Fiction vs. Simulation in Games. In: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies 9 (2007), S. 35-44; Stephan

Wichtige Grundlagen dafür liefern Katie Salen und Eric Zimmerman in ihrer sowohl für den Bereich Game Design als auch für die Computerspieltheorie einschlägigen Arbeit „Rules of Play".[163] Sie definieren: „A simulation is a procedural representation of aspects of ‚reality.'"[164] Die erste durch diese Definition aufgeworfene Frage ist die nach der komplexen Relation von Repräsentation und ‚Realität'. Salen und Zimmerman setzen letzteren Begriff ganz bewusst in Anführungszeichen, denn: „Is reality something that exists outside of representation, or is it something that is constructed by the process of representation? Should representations themselves be included as part of ‚reality?'"[165]

Das hier aufgeworfene Problem des ontologischen Status einer simulierten Realität ist der wesentliche Grund für die Konjunktur des Begriffs der Virtualität in öffentlichen wie wissenschaftlichen Diskursen seit den 1970er-Jahren. Damals mündete die philosophische Bedeutung des aus dem Latein und dem Französischen abgeleiteten Begriffs in seine Anwendung im Kontext der zunehmenden Computerisierung und Digitalisierung des Alltags.[166] Die entstandenen Uto- und Dystopien rund um Virtualisierungsprozesse[167] ließen den Begriff im Alltags-

---

Günzel: Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 331-352; Jesper Juul: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA 2005; Rune Klevjer: Representation and Virtuality in Computer Games. In: The Philosophy of Computer Games Conference. Bergen 2013, o.S. [Vortragsmanuskript]. http://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/klevjer_representationandvirtuality.pdf; Rune Klevjer: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Bergen 2006; John Richard Sageng: In-Game Action. In: Ders./Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 219-232; Jan-Noël Thon: Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen. In: Andreas Becker u.a. (Hg.): Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Marburg 2007, S. 68-76.

163 | Vgl. Katie Salen/Eric Zimmerman: Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA 2004, S. 420-459.

164 | Ebd., S. 457; vgl. zu dieser Definition auch Klevjer: What is the Avatar, S. 17.

165 | Salen/Zimmerman: Rules of Play, S. 423.

166 | Vgl. hierzu Michael R. Heim: The Paradox of Virtuality. In: Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 111-125, hier: S. 111.

167 | Brian Massumi kommentiert: „The first tentative steps toward the construction of interactive immersive environments had triggered hyperbolic worries – or hopes – that the fabled ‚cyberspace' of 1980s futurist fiction was on its way to supplanting ‚actual' reality. The world would be swallowed in its own artifice. Synthetic imagery, animated with simulated events, would morph into an all-encompassing virtual habitat, somnabulist Matrix of the illusion of life." Ders.: Envisioning the Virtual. In: Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 55-70, hier: S. 55.

sprachgebrauch zu einem Füllwort für solche Prozesse werden, die man nicht als Teil der ‚Realität' betrachtete. Bis heute setzt sich diese Tradition fort, auch und insbesondere in der Berichterstattung über Computerspiele, wenn beispielsweise vom „Realitätsverlust" Jugendlicher beim Abdriften in „virtuelle Welten" die Rede ist.[168]

Ob der Begriff auch eine produktive analytische Funktion einnehmen kann, ist umstritten. Die Beiträge des 2014 erschienenen „Oxford Handbook of Virtuality" zeugen von der Vielfältigkeit der Perspektiven und Definitionen, die sich teils radikal unterscheiden und, wie sowohl der Herausgeber Mark Grimshaw in seinem Vorwort als auch der Kulturanthropologe Tom Boellstorff in seinem Nachwort betonen, nicht auf gemeinsame Nenner bringen lassen.[169]

Besonders einflussreich für die kulturanthropologische beziehungsweise ethnografische Computerspielforschung ist Boellstorffs bereits 2008 (mit Rückgriff auf Brian Massumi) formulierte Überlegung, dass „virtual" nicht im Gegensatz zu „real", sondern in Abgrenzung zu „actual" („faktisch") gedacht werden müsse:

> „The Oxford English Dictionary phrases this meaning of ‚virtual' as referencing something ‚that is so in essence or effect, although not formally or actually.' Virtuality can thus be understood in terms of potentiality; it can be said to exist whenever there is a perceived gap between experience and ‚the actual'. This is now the most important meaning of ‚virtual' with regards to virtual worlds; ‚virtual' connotes approaching the actual *without arriving there*."[170]

Zwar ist die Auflösung des Binarismus zwischen „virtuell" und „real" hilfreich, doch ersteren Begriff stattdessen über eine Leerstelle, einen „gap between virtual and actual"[171], zu definieren, greift zu kurz. Für Boellstorffs Anliegen erfüllt diese Grundhaltung ihren Zweck, da so sein Forschungsfeld einer „virtuellen Welt"

---

168 | Vgl. exemplarisch Anja Hübner: Wie sich Onlinesüchtige aus der virtuellen Welt befreien (22.05.2012). http://www.ard.de/home/ard/Wie_sich_Onlinesuechtige_aus_der_virtuellen_Welt_befreien/69242/index.html. Mitunter wird in öffentlichen Diskursen als eine Art Beleg für die Trennung von „virtuellen Welten" und „realer Welt" angeführt, dass Online-Spieler selbst häufig den Begriff „real life" als Gegenbegriff zu ihren Online-Tätigkeiten verwenden. Das ist korrekt und auch ich selbst habe ihn bspw. in Interviews in dieser Wortbedeutung benutzt. Dabei dient der Begriff aber vielmehr als Synonym für „offline" bzw. „Nicht-Spiel-Alltag". Vgl. ausführlich dazu Christoph Bareither: Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen. In: Timo Heimerdinger/ Silke Meyer (Hg.): Äußerungen. Die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der Europäischen Ethnologie. Wien 2013, S. 119-137; vgl. auch Tom Boellstorff: Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton u.a. 2008, S. 20.

169 | Vgl. Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014.

170 | Boellstorff: Coming of Age in Second Life, S. 19 [H.i.O.].

171 | Ebd.

ausreichend konkret und doch weich genug umrissen wird. Allerdings bleiben wichtige Fragen ungeklärt. Erstens ist der Begriff der „world", wie Boellstorff selbst anmerkt, eine „dangerously naturalistic metaphor",[172] die die aufgelöste Dichotomie von Realität und Virtualität sogleich durch eine neue Dichotomie zwischen „virtueller Welt" und „faktischer Welt" zu ersetzen droht.[173] Zweitens definiert Boellstorff nicht, was genau unter „actual" zu verstehen ist, sondern verweist lediglich auf die provisorische Funktion des Begriffs.[174] Es scheint ihm dabei vor allem um physikalisch konkretisierbare Entitäten zu gehen, zu denen die Bestandteile einer „virtuellen Welt" eben nicht zu rechnen seien.[175] Dass aber auch „virtuelle Welten" durchaus physikalische Grundlagen (Hardware, Glasfaserkabel, Lichtwellen, Schallwellen, die Körper der Spieler, etc.) voraussetzen, bleibt hier außen vor. Entscheidend ist letzteres, da aufgrund dieser Voraussetzungen auch die klare Unterscheidung von „virtuell" und „faktisch" letztlich nicht aufrechtzuerhalten ist. Diesen Problemen ist sich Boellstorff durchaus bewusst und bittet die LeserInnen deshalb, „to play along with my deployment of the virtual/actual binarism, for what it reveals about the role of a distinction between virtual and actual."[176]

Während dieses *playing along* für zahlreiche ethnografische Studien zu „virtuellen Welten" eine pragmatische und auch produktive Forschungsgrundlage bildet, bleiben dabei entscheidende Stärken des Virtualitätsbegriffs ungenutzt. Das Potenzial des Virtuellen in seiner Unterscheidbarkeit von Faktischem beziehungsweise von konkreten physischen Entitäten zu suchen, ist ein erster wichtiger Schritt, dem aber konsequenterweise ein zweiter folgen muss. Denn eine zentrale Funktion des Virtuellen, zumindest in Computerspielen, besteht nicht in der Trennung von, sondern im Verweis auf Physisches (Boellstorff deutet das in der Formulierung „approaching the actual" selbst an, s.o.).

Der Philosoph Philip Brey beschreibt diesen Prozess im Detail.[177] Grundlegend unterscheidet er zwischen „digital objects" und „virtual objects". Digitale Objekte sind für ihn die vom Computer berechneten Bits und Bytes, die zwar streng genommen keine identifizierbare Masse und keinen expliziten Ort im physischen Raum haben, aber als persistente, einheitliche und stabile Strukturen mit spezifizierbaren Relationen zu physischen Objekten (Hardware) selbst einen Ob-

172 | Ebd., S. 18.

173 | Vgl. dazu auch Vili Lehdonvirta: Virtual Worlds Don't Exist. Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 10 (2010), H. 1, o.S.

174 | Vgl. Boellstorff: Coming of Age in Second Life, S. 21.

175 | Im Glossar formuliert Boellstorff eher ausweichend: „actual world: a place of human culture not realized by computer programs through the Internet." Ebd., S. 251.

176 | Vgl. ebd., S. 19.

177 | Vgl. Philip Brey: The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. In: Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality, S. 42-54, hier insb.: S. 44.

jektstatus beanspruchen dürfen. Über diese digitalen Objekte werden nun „virtual objects" generiert: „Virtual objects are digital objects that appear to us as physical objects and that we interact with in a manner similar to physical objects."[178]

Während Boellstorff also die Unterscheidbarkeit von Virtuellem und Faktischem beziehungsweise Physischem hervorhebt, betont Brey ihre Verbundenheit. Als Beispiel führt er den klassischen Desktop-Ordner an, der wie seine physische Entsprechung aufgeklappt und beispielsweise mit Dokumenten gefüllt werden kann. Allerdings bleibt Brey vage in Bezug auf das Problem, dass virtuelle Objekte nicht *genau* wie physische Objekte behandelt werden. Denn NutzerInnen nehmen den Bezug zu Physischem nicht zwangsläufig für voll. Zugespitzt formuliert: Dass man einen Desktop-Ordner samt Inhalt aus dem Nichts einfach duplizieren kann, sorgt heute kaum noch für Überraschungen. Konkretisiert werden muss also, dass virtuelle Objekte uns nicht genau wie, sondern ähnlich wie physische Objekte erscheinen und wir unsere Interaktion mit ihnen an diese Ähnlichkeit anlehnen.

Der Begriff der Ähnlichkeit bringt eigene Schwierigkeiten mit sich, doch er zielt effektiv auf die Mitte zwischen den Perspektiven Boellstorffs und Breys: Virtuelles zeichnet sich durch eine zugleich trennende und verbindende Spannung zu Physischem aus. Diese Spannung versuche ich mit dem Verweis auf die Ähnlichkeit zwischen Virtuellem und Physischem begrifflich zu fassen. Die Herstellung dieser Ähnlichkeit setzt allerdings – das wird besonders bei der Definition Breys deutlich – die aktive Nutzung virtueller Angebote voraus. Nur indem Akteure ihr bestehendes Wissen um die Eigenschaften des jeweiligen physischen Objekts einbringen, kann die Ähnlichkeit zu ihm überhaupt erst erkannt und dementsprechend zur Anwendung gebracht werden.[179]

In gewisser Hinsicht gilt das auch für analoge technische Artefakte. Denn Technik, so Stefan Beck in seiner grundlegenden Arbeit zur empirisch-kulturwissenschaftlichen Technikforschung, ist letztlich immer eingebunden in die Arten und Weisen ihrer Nutzung (vgl. dazu auch Kap. 2.1.2).[180] Nur insofern Akteure etwas mit Technik tun, wird diese zu einer soziokulturell relevanten „Tat-Sache".[181] Eine empirisch-kulturwissenschaftliche Perspektive fragt also weniger danach,

178 | Ebd.

179 | In einer medientheoretischen Arbeit zum Thema Computerspielen bringt Wulf Halbach diesen Punkt in Verbindung mit dem Begriff des „Erinnerns". Mit deutlicher Anlehnung an einen sozialkonstruktivistischen Wirklichkeitsbegriff formuliert er: „Damit ein Computerspiel bzw. eine Computersimulation zu einer (individuellen) Wirklichkeit wird, müssen die Elemente des Inszenierungsraumes so angelegt sein, dass im Imaginationsraum eine Vermittlung zwischen der erinnerten und der simulierten Wirklichkeit stattfindet." Ders.: Interfaces. Medientheoretische Elemente einer Interface-Theorie. München 1996, S. 94.

180 | Vgl. Beck: Umgang mit Technik, insb.: S. 165-363.

181 | Ebd., S. 353.

was Technik ist, als vielmehr danach, wie sie in die Tat umgesetzt wird. Diese Grundhaltung prägt auch die hier vorgeschlagene Perspektive auf den Umgang mit Computertechnik.

Denn auch ein durch Computertechnik generiertes virtuelles Objekt (oder auch ein virtueller Raum, ein virtueller Körper, ein virtueller Klang oder eine virtuelle Bewegung) ist nur dann soziokulturell relevant – genauer: soziokulturell überhaupt erst existent – wenn ein oder mehrere Akteure damit umgehen.[182] Insofern die spannungsreiche Ähnlichkeit zu Physischem für Virtuelles konstitutiv ist und die Herstellung dieser Ähnlichkeit die Anwendung akteurgebundenen Wissens voraussetzt, ist – streng genommen – „Virtuelles" oder „Virtualität" niemals jenseits menschlicher Tätigkeit denkbar. Vor diesem Hintergrund ist es durchaus sinnvoll, von virtueller Praxis zu sprechen. Die meint dann den konstitutiven Umgang mit den Ähnlichkeiten zwischen virtuellen Entitäten (Objekten, Räumen, Körpern, Klängen, Bewegungen, etc.) und deren physischen Entsprechungen. Anders formuliert: Virtuelle Praxis meint das bedeutungsvolle Tun der Akteure mit computervermittelten Repräsentationen, das die potenziellen Ähnlichkeiten zwischen diesen Repräsentationen und Elementen unserer physischen Umwelt überhaupt erst wirksam macht.

Diese Grundhaltung verleiht dem Adjektiv „virtuell" zwei zusätzliche Konnotationen. Erstens: Wenn ich im Folgenden beispielsweise von einem virtuellen Objekt spreche, dann ist darin immer auch ein Prozess des permanenten In-Bezug-Setzens der Ähnlichkeiten zwischen Repräsentation und physischer Entsprechung gemeint, der dieses Objekt erst bedeutungsvoll werden lässt. Zweitens ist darin eingeschlossen, dass ein virtuelles Objekt das immer nur vorläufige Ergebnis eines permanten soziokulturellen Aushandlungsprozesses ist. Das gilt insbesondere für die komplexen Simulationen in Computerspielen. Was ein Körper, eine Waffe, eine Bewegung in einem Computerspiel *ist*, das bleibt Gegenstand permanenter Aushandlung.

Ein Beispiel: Der Ego-Shooter *Counter-Strike* bietet die Möglichkeit, durch Bewegung von Tastatur, Maus oder Gamepad einen Bildausschnitt innerhalb eines dreidimensionalen Raums zu positionieren. Das Programm simuliert darüber hinaus verschiedene andere Darstellungen, die sich vor räumlich angeordneten grafischen Hintergründen bewegen und, sobald ich meine Bildschirmmitte auf sie ausrichte und eine Taste betätige, aus der Simulation genommen werden. Schließlich werden auch in bestimmten Situationen meine eigenen Einfluss-

182 | Damit schließe ich zugleich wieder an die oben zitierte Definition einer Simulation von Katie Salen und Eric Zimmerman an. Salen und Zimmerman konkretisieren: „A procedural representation is a process-based, dynamic form of depiction. [...] These forms of representation emerge from the combination of the formal system of a game and the interaction of a player with the game." Dies.: Rules of Play, S. 457. Die Nutzungspraxis ist demnach zwingender Teil der Simulation. Erst durch sie wird die Simulation zu einem Prozess.

möglichkeiten eingeschränkt und die Simulation wird in einen Anfangszustand zurückversetzt. Diese Programmstrukturen und Interaktionsmöglichkeiten sind dabei mit bestimmten Repräsentationen verknüpft, die eine potenzielle Ähnlichkeitsbeziehung zu physischen Entitäten herstellen. So soll ich als Spieler den Bildausschnitt als die Perspektive eines von mir gesteuerten „Körpers" deuten, der in einem von bestimmten physikalischen Gesetzen geprägten „Raum" existiert, sich dort „bewegt" und auf andere Körper „schießt" oder selbst „stirbt".

Die Analyse der Spielprozesse zeigt nun, dass sich die Spieler auf einer basalen Ebene auf diese Ähnlichkeiten einlassen und im Sinne des Spiels bedeutungsvoll handeln. Sie bewegen sich gekonnt und gezielt, anstatt wild im Kreis zu laufen, positionieren sich strategisch im Raum und sind stets bemüht, Gegner zu erschießen, bevor sie selbst erschossen werden. Auch sprachlich spiegelt sich die Akzeptanz und bedeutungsvolle Umsetzung der virtuellen Angebote wider. Wenn Spieler während des Spielens im Internet über Sprachkanäle miteinander kommunizieren, sprechen sie von ihrer virtuellen Verkörperung im Regelfall als „ich" und benennen beispielsweise die Bewegung eines Angriffs nach vorn mit Sätzen wie: „Ich geh rein!" Sie lassen sich also auf die Ähnlichkeiten zwischen virtuellen Räumen, Körpern, Bewegungen und ihren jeweiligen physischen Entsprechungen ein und machen sie so erst bedeutungsvoll beziehungsweise wirksam.

Zugleich verläuft diese Umsetzung aber nicht linear. Von vielen *Counter-Strike*-Spielern wird dieses auf einem Antiterror-Szenario aufbauende Spiel als ein „Electronic Sport" praktiziert, der mit Mannschaften, Trainingszeiten, strukturierten Wettkämpfen sowie Idealen von Fairness und Teamgeist vielmehr der Bundesliga als einem Krieg ähnelt. Wird ein Gegner getötet, lobt man Teammitglieder mit einem sportlichen „nice!", „schön!" oder „sauber!". (FT)

Diese spezifischen Umgangsweisen mit den Ähnlichkeiten zwischen computervermittelten Repräsentationen und physischen Entsprechungen zu berücksichtigen, ist entscheidend, wenn man (mit aller gebotenen Vorsicht) den problembehafteten Begriff der „virtuellen Gewalt" analytisch verwenden möchte. Virtuelle Gewalt meint dann ein bedeutungsvolles Tun, das die Ähnlichkeiten zwischen physischer Gewalt und ihren computervermittelten Repräsentationen wirksam macht. Dieser Prozess ist aber nicht zwangsläufig geradlinig. Aus einem virtuellen Kampf kann in der Praxis ein Sport werden, aus einem virtuellen Kopfschuss ein Akt der Neckerei, aus einem virtuellen Amoklauf ein gewollter Witz. Das heißt nicht, dass virtuelle Gewalt immer völlig von physischer Gewalt entfremdet ist (wie es interviewte Spieler teils zu Rechtfertigungszwecken behaupten). Die Regel ist vielmehr, dass die Ähnlichkeit zwischen entsprechenden Repräsentationen und physischer Gewalt weder ganz bedeutungslos ist noch ganz für voll genommen wird. Virtuelle Gewalt changiert stets zwischen diesen Polen, und genau daraus erwächst ihr besonderes Potenzial innerhalb eines Spielprozesses.

2.2.4 Ludische Gewalt

Es ist dieses Potenzial virtueller Gewalt für ein Changieren zwischen Bedeutsamkeit und Entfremdung, das einen spielerischen beziehungsweise ludischen Umgang mit ihr erlaubt. Spieltheoretische Ansätze helfen, die analytische Funktion dieser Adjektive zu konkretisieren – allerdings fallen sie erst einmal sehr heterogen aus. Bereits Ende der 1980er-Jahre konstatierte Hermann Bausinger eine „Inflation der Spielbegriffe",[183] die sich durch die Konjunktur des Computerspielens und die Formierung der Game Studies bis heute noch intensiviert hat. „‚Das Spiel'", so formuliert es Claus Pias mit Rückblick auf die Begriffsgeschichte, „ist nicht etwas, sondern war immer etwas Verschiedenes zu verschiedenen Zeiten."[184] Mal bezeichnet der Begriff ein Konstrukt aus Regeln und Prozessen, das als „Zauberkreis" aus dem sonstigen Alltag ausgeklammert ist,[185] mal eine spannungsreiche Figuration beziehungsweise einen Wettkampf,[186] mal Glücksspiel, mal ein rauschartiges Erleben, mal einen Prozess mimetischer Nachahmung,[187] und mal

183 | Hermann Bausinger: Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen. In: Ders. u.a.: Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, S. 17-30, hier: S. 25.

184 | Claus Pias: Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen". In: Ders./ Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln 2007, S. 255-269, hier: S. 257.

185 | Als Ursprung des Begriffs Zauberkreis bzw. *magic circle* wird immer wieder Johan Huizinga herangezogen. Vgl. Ders.: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 21. Aufl. 2009 [erstmals 1938], u.a. S. 18, S. 230. Allerdings bleibt der Begriff bei Huizinga sehr vage und wird beispielsweise nur als eine von vielen Möglichkeiten der räumlichen Begrenzung von Spiel genannt. Dass er in den Game Studies immer wieder aufgegriffen wurde und wird, ist vielmehr Ergebnis von Katie Salens und Eric Zimmermans Weiterentwicklung des Begriffs in Dies.: Rules of Play, S. 92-99. Für eine Kritik des *magic circle*-Konzepts vgl. u.a. Mia Consalvo: There is No Magic Circle. In: Games and Culture (2009), H. 4, S. 408-417; Britta Neitzel: Metacommunicative Circles. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam 2008, S. 278-294.

186 | Vgl. dazu bspw. Norbert Elias/Eric Dunning: Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation. Baden Baden 2003, hier insb.: S. 284-285. In einer früheren Studie habe ich mich selbst auf den Figurationsbegriff von Elias und Dunning bezogen, der dann hilfreich ist, wenn man Spiel vor allem als Wettkampf verstehen möchte. Vgl. Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 18-21.

187 | Zu den letzten vier Perspektiven vgl. die einflussreiche Unterscheidung in agôn, alea, mimicry und ilinx von Roger Caillois, u.a. in Ders.: The Definition of Play and The Classification of Games. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge, MA 2006, S. 122-155.

wird dem Spiel ganz generell „der Status einer Grundkonstante menschlichen Handelns“ zuerkannt.[188]

Es liegt auf der Hand, dass auch im Folgenden jenem „begrifflichen Rauschen“[189] rund um den Spielbegriff keine klare Definition entgegengehalten werden kann, von der ohnehin kein ethnografischer Mehrwert zu erwarten wäre. Zu fragen bleibt dann, inwiefern das Begriffselement Spiel als Hinweis auf Besonderheiten einer bestimmten Tätigkeit eine ethnografisch-analytische Funktion erhält. Oder anders formuliert: Welchen analytischen Mehrwert erreicht man, wenn man virtuelle Gewalt zugleich als eine spielerische oder ludische Tätigkeit beschreibt?

Mit Hinblick auf spieltheoretische Ansätze lassen sich mindestens drei Eigenschaften spielerischer Prozesse herausarbeiten. Erstens wird Spielen oft als eine freiwillige und um ihrer selbst willen ausgeführte Tätigkeit beschrieben.[190] In manchen spieltheoretischen Beiträgen driftet diese Beobachtung ab in die These, dass Spielen stets zweckfrei sei.[191] Konkreter und ethnografisch produktiver ist, Spielen nicht als zweckfreie, sondern als eine ihren Zweck primär in sich selbst beziehungsweise in den gemachten emotionalen Erfahrungen findende Tätigkeit zu verstehen. „Spielerisches Verhalten ist lustvoll“, bringt Jürgen Fritz diesen Aspekt auf den Punkt.[192] „Sofern sie es vermögen, suchen Menschen diese lustvollen Tätigkeiten auf und finden darin zum Teil eine sehr tiefe und nachhaltige Befriedigung.“[193] Als Eigenschaft einer Tätigkeit gedacht, ist diese Ausrichtung auf positive Erfahrungen allerdings kein Alleinstellungsmerkmal für das Spielen. Denn dadurch zeichnen sich beispielsweise auch ästhetische Erfahrungen und (als breiter angelegtes Konzept) Vergnügen im Allgemeinen aus (vgl. auch Kap. 2.1.4). Bis hierhin trägt der Spielbegriff also noch nicht zu einer Konkretisierung des Untersuchungsgegenstands bei.

188 | Caja Thimm/Lukas Wosnitza: Das Spiel – analog und digital. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 33-54, hier: S. 33.

189 | Jürgen Fritz: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim 2004, S. 16; vgl. zu dieser begrifflichen Vielfalt auch die Liste von als Spiel bezeichneten Tätigkeiten bei Brian Sutton-Smith: The Ambiguity of Play. Cambridge, MA/London 2001, S. 4-5.

190 | Vgl. exemplarisch Caillois: The Definition of Play and The Classification of Games, S. 125.

191 | Für eine Kritik dieser These vgl. auch Bausinger: Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen, S. 25-26. Bernhard Tschofen verweist außerdem darauf, dass die Konstruktion der Zwecklosigkeit des Spielens in die Diskurse der Aufklärung zurückreicht. Vgl. Ders.: Spiel und Gesellschaft. In: Hermann Bausinger u.a.: Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, S. 31-45, hier: S. 35.

192 | Fritz: Das Spiel verstehen, S. 26.

193 | Ebd.

Zweitens werden spielerische Tätigkeiten in der Spieltheorie als regelorientiert beschrieben.[194] Auch hier existieren zugespitzte Perspektiven, die argumentieren, kein Spiel sei ohne feste Regeln möglich.[195] Ein flüchtiger Blick auf spielerische Nachahmungen oder das improvisierende und ständig die Regeln wechselnde Spiel von Kindern stellt das bereits in Frage. Auszugehen wäre also von einem sehr weit gefassten Regelbegriff, der auch flüchtige und changierende Routinen und Bedeutungen einschließt. Allerdings ist dann auch die Orientierung an Regeln keine spezifische Eigenschaft spielerischer Tätigkeiten mehr. Denn alle kulturellen Praktiken folgen Prinzipien oder Routinen, die man als Regeln im weitesten Sinne verstehen kann.

Eine dritte Eigenschaft ludischer Tätigkeiten scheint mir schließlich spezifisch und weiterführend zu sein. Erste Anknüpfungspunkte dazu liefert Johan Huizinga in seiner vielzitierten Monografie „Homo Ludens“, in der er zumindest am Rande das Verhältnis von Ernst und Unernst im Spielprozess diskutiert:

„Spiel steht in unserem Bewusstsein dem Ernst gegenüber. Der Gegensatz bleibt vorläufig so unableitbar wie der Begriff Spiel selbst. Wenn wir aber näher zusehen, erscheint uns der Gegensatz Spiel – Ernst weder eindeutig noch fest. Wir können sagen: Spiel ist Nichternst. Abgesehen davon aber, dass dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von ‚Spiel ist Nichternst‘ sagen: ‚Spiel ist nicht ernsthaft‘, lässt uns der Gegensatz schon im Stich; denn Spiel kann sehr wohl ernsthaft sein.“[196]

Huizinga stellt schließlich fest: „Der Gegensatz Spiel–Ernst bleibt stets schwebend.“[197] Genau dieser Schwebzustand ist es, der im Folgenden interessiert. Besonders konkret (allerdings ohne Bezugnahme auf Huizinga) hat sich damit Gregory Bateson in seinem erstmals 1954 vorgetragenen Text „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“ auseinandergesetzt.[198] Grundsätzlich ist Batesons Theorie des Spiels als eine Theorie der Kommunikation angelegt, die den Umgang von Akteuren mit verschiedenen Abstraktionsebenen kommunikativer Signale erörtert. Es geht Bateson um jenes „Drama, das heraufbeschworen wird, wenn Organismen, die vom Baum der Erkenntnis gegessen haben, entdecken, dass ihre

194 | Vgl. exemplarisch Britta Neitzel: Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 107-125, hier: S. 112-115.

195 | Vgl. exemplarisch Thimm/Wosnitza: Das Spiel – analog und digital, S. 39.

196 | Huizinga: Homo Ludens, S. 14.

197 | Ebd., 17.

198 | Gregory Bateson: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Christian Holtorf/ Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007 [vorgetragen erstmals 1954], S. 193-207.

Signale Signale sind.“[199] Unter diese Organismen fallen für Bateson nicht nur Menschen. Eine zentrale und vielzitierte Ausgangsbeobachtung machte Bateson in einem Zoo in San Francisco:

„Was ich im Zoo antraf, war ein allgemein bekanntes Phänomen: Ich sah zwei junge Affen spielen, d.h. in eine Interaktionsfolge verwickelt, bei der die Handlungseinheiten oder Signale denen des Kampfs zwar ähnlich, aber nicht gleich waren. Es war selbst für den menschlichen Beobachter offensichtlich, dass die Abfolge als ganze kein Kampf war, und es war dem menschlichen Beobachter auch ersichtlich, dass dies für die beteiligten Affen ‚nicht Kampf‘ war. Nun konnte dieses Phänomen Spiel nur auftreten, wenn die beteiligten Organismen in gewissem Maße der Metakommunikation fähig waren, d.h. Signale austauschen konnten, mit denen die Mitteilung ‚Dies ist ein Spiel‘ übertragen wurde.“[200]

Aufbauend auf dieser Ausgangsbeobachtung entwickelt Bateson eine Theorie des Spiels als eine Theorie der Metakommunikation. Aus dieser ergibt sich ein Paradoxon des Spiels, denn das metakommunikative Signal „Dies ist ein Spiel“ kommuniziert letztlich die Aussage: „‚Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, die sie bezeichnen, bezeichnen würden.‘ Das spielerische Zwicken bezeichnet den Biss, aber es bezeichnet nicht, was durch den Biss bezeichnet würde.“[201]

Aus dieser Perspektive meint Spielen einen Umgang mit besonderen Bedeutungen, die einerseits metakommunikativ von nicht-spielerischen Vorgängen getrennt sind, sich zugleich aber erst durch ihren Bezug auf jene nicht-spielerischen Vorgänge konstituieren. Spiel ist zwar, um wieder Huizingas Begriff aufzugreifen, Nichternst, doch zugleich nur durch die Bezugnahme auf Ernstgemeintes möglich. Bateson expliziert das unter anderem durch das Modell der „Karte-Territorium-Relationen“.[202] Darin werden Karten als Verweissysteme in Bezug auf ein Territorium verstanden. Ähnlich bilden Spiele ein Geflecht aus Verweisen auf die nicht-spielerischen Bedeutungen kommunikativer Signale. Für Bateson besteht eine Besonderheit des Spiels nun darin, dass im Spiel Karte und Territorium (bzw. spielerischer Verweis auf ein nicht-spielerisches Signal einerseits und das nicht-spielerische Signal als solches andererseits) weder gleichgesetzt noch klar unterschieden sind. Vielmehr gilt: „Im Spiel werden [Karte und Territorium] sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden.“[203] Auf den Punkt bringt diesen Aspekt von Batesons Spieltheorie Britta Neitzel: „A playful action denotes, and at the same time it does not denote, the ‚real‘ action to which it refers.“[204]

199 | Ebd., S. 194.
200 | Ebd., S. 195.
201 | Ebd.
202 | Ebd., S. 196.
203 | Ebd., S. 200.
204 | Neitzel: Metacommunicative Circles, S. 281.

Genau hieraus ergibt sich auch die Besonderheit des Spielens als Prozess emotionaler Erfahrung. Bateson notiert dazu zwar nur am Rande einige Gedanken,[205] doch die hier vorgeschlagene Untersuchungskategorie Vergnügen lässt sich an dieser Stelle gut in sein Spielmodell einbinden. Ein Vergnügen als eine spielerische Tätigkeit zu untersuchen, heißt dann, darauf zu fokussieren, wie die Spielenden durch die metakommunikativ als nicht-ernsthaft markierte Bezugnahme auf ernstgemeinte Signale besondere und positiv gedeutete emotionale Erfahrungen machen. Auf diesen Aspekt soll im Rahmen dieser Studie das Adjektiv „spielerisch" oder „ludisch" hinweisen.

Der Begriff „ludische Gewalt" meint dementsprechend die durch körperliche oder verbale Signale erreichte Bezugnahme auf faktische physische Gewalt innerhalb eines metakommunikativ als nicht-ernsthaftes Spiel gerahmten Prozesses. Auch Batesons kämpfende Affen üben in diesem Sinne ludische Gewalt aus, genau wie Kinder beim Spielen von Cowboy und Indianer. Problematisch ist auch hier die Frage nach dem von diesem Begriff eingeschlossenen Grad der Abstraktion der entsprechenden Handlung. Ein Tor im Fußball beispielsweise als einen Akt ludischer Gewalt zu verstehen, mag einerseits angesichts gängiger Verbalisierungen wie „eins reinhauen" oder „die Gegner platt machen" nicht ganz fern liegen, andererseits wäre dann fast jeder kompetitive Teamsport mit ludischer Gewalt in Verbindung zu bringen. Diese Unschärfe kann hier nicht generell aufgelöst werden, doch für die vorliegende Studie ist sie ohnehin kaum relevant, insofern die Repräsentationen physischer Gewalt in den untersuchten Spielen immer explizit als solche zu erkennen sind.

Damit ist auch bereits die Besonderheit einer nicht nur ludischen und nicht nur virtuellen, sondern einer ludisch-virtuellen Gewalt angedeutet. Diese nutzt die Ähnlichkeit zwischen faktischer physischer Gewalt und ihren computervermittelten Repräsentationen, um durch die unernste Bezugnahme auf jenes Ernstgemeinte bestimmte emotionale Erfahrungen machen zu können. Dabei ist die ludisch-virtuelle Gewalt einerseits radikaler als andere Formen ludischer Gewalt, insofern die Repräsentationen physischer Gewalt wesentlich konkreter sind. Zugleich ist aber auch die metakommunikative Rahmung „Dies ist ein Spiel" durch die stets computervermittelte Situation integraler Bestandteil des Prozesses.

Daraus ergibt sich ein breites Spannungsfeld, innerhalb dessen Spieler die spezifischen Bedeutungen und Potenziale ludisch-virtueller Gewalt auf sehr unterschiedliche Weise nutzen können. Dabei entstehen, was ich im Folgenden in Anlehnung an den Kulturbegriff der Empirischen Kulturwissenschaft/Europäischen Ethnologie/Kulturanthropologie[206] als Computerspielkulturen bezeichne:

205 | Vgl. Bateson: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, S. 198. Bateson zieht hier als Beispiel die emotionalen Erfahrungen beim Ansehen von Filmen oder beim Träumen heran, wobei er diese Prozesse nicht klar von denen des Spielens unterscheidet.

206 | Vgl. zum Kulturbegriff derselben Wolfgang Kaschuba: Einführung in die Europäische Ethnologie. München 2006, S. 107.

permanente Prozesse des praktischen Aushandelns der Regeln und Bedeutungen, nach denen Spieler gemeinsam spielen und ihren Spielalltag gestalten.[207] Diese Kulturen des Spielens verhandeln in permanenter Auseinandersetzung mit den Angeboten eines Spiels, wie durch spielerische Signale die Bedeutungen der nicht-spielerischen Signale, auf die sie verweisen, genutzt werden. Sie bestimmen damit auch, inwiefern ludisch-virtuelle Gewalt auf faktische physische Gewalt Bezug nimmt und welche emotionalen Erfahrungen daraus entstehen.

2.3 FORSCHUNGSDESIGN

Aus den vorangegangenen Kapiteln ergibt sich die Fragestellung der vorliegenden Arbeit: Welche emotionalen Erfahrungen machen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt? Oder praxistheoretisch zugespitzt: Wie macht Computerspielgewalt Vergnügen? Dabei ist der Anspruch dieser Arbeit explorativ, nicht repräsentativ. Das Forschungsdesign zielte zu Beginn der Forschung folglich in die Breite. Erwogen wurden alle Arten von Daten, die eine qualitative Analyse des *Wie* der ludisch-virtuellen Gewalt und Interpretationen im Hinblick auf emotionale Erfahrungen erlaubten. Einige davon stellten sich als besonders produktiv heraus und bilden im Ergebnis die vier (bereits in Kap. 1 kurz vorgestellten) methodischen Zugänge der Studie: 1. teilnehmende Beobachtung online und offline; 2. qualitative leitfadengestützte Interviews; 3. Analyse von Let's Play-Videos; 4. Analyse von Computerspielzeitschriftenbeiträgen zwischen 1983-2014.

Zentral für das Vorgehen dieser Arbeit war, dass durch permanente Triangulation der Methoden und Daten im Sinne der „Einnahme unterschiedlicher Perspektiven auf einen untersuchten Gegenstand" eine Multiperspektivik erreicht wurde.[208] Es wurden also bewusst durch sehr unterschiedliche methodische Zugänge sehr unterschiedliche Arten von Daten erhoben, die es im Forschungsprozess aber nicht getrennt voneinander zu behandeln, sondern miteinander in

---

207 | Ähnlich definiert auch der Kommunikationswissenschaftler Jeffrey Wimmer: „Computerspielkultur(en) beziehen sich somit auf die verschiedenen Weisen und zum Teil höchst differenzierten Praktiken des täglichen Umgangs mit Computerspielen, die damit zusammenhängenden jeweils recht unterschiedlichen Erlebnisse und Erfahrungen sowie auch deren Einbettung in den Alltag der Spieler." Ders.: „More than a game" – Die Bedeutungsdimensionen von Computerspielkultur(en) am Beispiel der World Cyber Games 2008 in Köln. In: Andreas Hepp/Marco Höhn/Ders. (Hg.): Medienkultur im Wandel. Konstanz 2010, S. 349-363, hier: S. 351-352; zum Begriff der „Video Game Culture" aus Perspektive der Cultural Studies vgl. Adrienne Shaw: What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: Games and Culture 5 (2010), H. 4, S. 403-424.

208 | Uwe Flick: Triangulation. Eine Einführung. Wiesbaden dritte akt. Aufl. 2011, S. 12; für eine Diskussion von Triangulation im Bereich Ethnografie vgl. insb.: S. 51-74.

Bezug zu setzen galt, um so eine dichtere Analyse zu ermöglichen und blinde Flecken einzelner Zugänge nach Möglichkeit auszugleichen. Entscheidend ist das, insofern sich emotionale Erfahrungen als Untersuchungsgegenstand aus ihrer eigenen Struktur heraus einer klaren Fassbarkeit entziehen. Die vorliegenden methodischen Ansätze zielen demnach niemals auf ein Festschreiben einzelner Emotionen, sondern auf ein ethnografisches Umkreisen verschiedener Praxisbündel und der damit zusammenhängenden Erfahrungsbereiche.

2.3.1 Eingrenzungen

Die Fülle der zur Verfügung stehenden Materialien machte es allerdings notwendig, von vornherein Eingrenzungen vorzunehmen. Diese werden kurz umrissen, bevor die Beschreibung der einzelnen Materialarten und Methoden folgt.

Erstens: Untersucht wurden vornehmlich Spielprozesse von solchen Softwareprogrammen, die ich „avatarzentrierte First- und Third-Person-Actionspiele" nennen möchte. Diese (nicht als konventionelles Genre existierende) Art von Computerspielen umfasst alle Games, in denen erstens ludisch-virtuelle Gewalt das Spiel bestimmt – ausgeklammert werden dadurch also beispielsweise Renn- und Sportspiele; zweitens sind damit Spiele gemeint, in denen ein aus der First- oder Third-Person-Perspektive gesteuerter Avatar im Zentrum des Geschehens steht. Dahinter verbirgt sich die bereits in der ersten explorativen Erhebungsphase gemachte Beobachtung, dass die emotionalen Erfahrungen des Vergnügens an Computerspielgewalt wesentlich von der Beziehung zwischen Avatar und Spieler geprägt sind (vgl. dazu auch Kap. 3.1.3). Ausgeklammert wurden dadurch beispielsweise Strategiespiele, in denen die ludisch-virtuelle Gewalt nicht über einen zentralen Avatar ausgeübt wird. Spieler herrschen darin über eine große Anzahl an virtuellen Körpern, die sie kommandierend bewegen, anstatt wie in avatarzentrierten Spielen durch einen spezifischen virtuellen Körper zu handeln.

Die dadurch eingegrenzte Art von Spielen bestimmt den Computerspielemarkt seit Mitte der 1990er-Jahre maßgeblich mit. Während sich auch Rennspiele, Wirtschaftssimulationen oder Strategiespiele regelmäßig unter den Top-Verkaufsschlagern befinden, sind daneben stets auch Ego-Shooter und andere avatarzentrierte Actiongames vertreten. Natürlich lassen sich Computerspielkulturen keinesfalls auf avatarzentrierte Spiele mit substantiellem Anteil an ludisch-virtueller Gewalt reduzieren, aber diese machen einen wesentlichen Teil der Verkäufe aus und werden ganz offensichtlich von zahlreichen Spielern gerne genutzt.

Zweitens: Es wurden ausschließlich solche Spiele einbezogen, die unter Computerspielern besonders populär waren beziehungsweise sind. Mit anderen Worten: Es geht um Mainstream-Spiele. Diese Eingrenzung ist wichtig, insofern die boomende Computerspielbranche eine unüberschaubare Fülle an sogenannten Indie-Games und auch von HobbyentwicklerInnen programmierten Spielemodifikationen hervorbringt, die auch in Sachen Computerspielgewalt mitunter ausgefallene Geschmäcker bedienen und dadurch andere Erfahrungsfacetten ermög-

lichen, als sie im Folgenden vorgestellt werden. Die vorliegende Studie erkundet bewusst die von der Mehrzahl der Gamer geteilten und mit Mainstream-Spielen gemachten Erfahrungen.

Drittens: Avatarzentrierte First- und Third-Person-Actionspiele werden auf tragbaren Videospielkonsolen, Smartphones, Tablets, unterschiedlichen Heimkonsolenformaten und an Heimcomputern gespielt. Die Konsolen der Reihe *XBox* und *Playstation* sowie der PC sind die maßgebenden und umsatzstärksten Plattformen für Actionspiele und bilden damit den Fokus der Arbeit. Spiele auf anderen Konsolen, Smartphones oder Tablets werden dagegen vernachlässigt.

Der PC stellte sich für die teilnehmende Beobachtung und Interviews als besonders produktive Plattform heraus, da sich hier eine höhere verbale Kommunikationsdichte in den Online-Sprachkanälen von Multiplayer-Games zeigte. Im Fokus stehen im Folgenden also Spielprozesse am PC, wobei in der Analyse von Computerspielzeitschriften auch Spiele für die genreprägenden Videospielkonsolen seit 1983 berücksichtigt werden. Heute sind in den meisten Fällen die Spiele auf den Plattformen *XBox/Playstation* und auf dem PC bis auf Unterschiede in der Grafik und der Steuerungsgeräte fast identisch. Let's Play-Videos, die im Folgenden eine wichtige Rolle spielen, werden ebenfalls auf allen diesen Plattformen angefertigt. Wegen solcher Überschneidungen differenziere ich auch sprachlich nicht zwischen Konsolen- und PC-Spielprozessen, sondern fasse beides unter dem Überbegriff „Computerspielen" zusammen.

Viertens: *XBox/Playstation* und PC sind auch die bevorzugten Plattformen für Vielspieler. Als Vielspieler bezeichne ich solche Akteure, die regelmäßig mehrmals pro Woche für mehrere Stunden Computerspiele spielen und in deren Selbstverständnis diese Tätigkeit zum eigenen Alltag gehört (was die Let's Player ebenfalls einschließt). Sie sind die Beforschten und Befragten der Studie. Ihre Praktiken im Feld, aber auch Reflexionen in Interviews, verraten mehr über den Untersuchungsgegenstand als diejenigen von Gelegenheitsspielern. Sie sind, wenn man so will, die ExpertInnen des Computerspielens und damit auch der mit ludisch-virtueller Gewalt gemachten emotionalen Erfahrungen.

Zusammenfassend: die folgenden Methoden beziehen sich auf die Analyse der Spielprozesse von Vielspielern in zum Mainstream gehörenden, avatarzentrierten First- und Third-Person-Actionspielen auf den Konsolen *XBox/Playstation* oder am PC.

2.3.2 Teilnehmende Beobachtung online und offline

Leitende Methode der Studie ist die teilnehmende Beobachtung, die ihre Erkenntnisse durch die interaktive Anwesenheit im Forschungsfeld generiert.[209] Sie er-

209 | Die Methode hat eine lange Tradition in der Empirischen Kulturwissenschaft/Volkskunde/Kulturanthropologie und (Europäischen) Ethnologie. Vgl. zur Einführung u.a.: Miriam Cohn: Teilnehmende Beobachtung. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüng-

fasst Spielprozesse und spielbezogene Emotionspraktiken, die im Hinblick auf emotionale Erfahrungen interpretiert werden können, und setzt dort an, wo die gesuchten Praktiken alltäglich stattfinden. Ich entschied mich bewusst dagegen, die Akteure in ihren Wohn- oder Spielzimmern zu besuchen und dort beim Spielen zu beobachten.[210] Hier wäre nur bedingt eine vollwertige und gleichberechtigte Teilnahme möglich gewesen beziehungsweise meine physische Präsens zum zusätzlichen Störfaktor geworden, und das bei hohem Organisationsaufwand und einer entsprechend begrenzten Anzahl an beforschten Akteuren. Leitmethode wurde stattdessen die teilnehmende Beobachtung in Online-Multiplayer-Games.

Im kulturanthropologisch und sozialwissenschaftlich ausgerichteten Zweig der Game Studies ist dieser Ansatz längst eine Standardmethode.[211] Sie erlaubt es, Computerspielprozesse durch dasjenige Medium zu erforschen, durch das sie verwirklicht werden. Zahlreiche Studien generierten daraus mit Erfolg ethnografische Erkenntnisse.[212] Ich selbst konnte in einer vorangegangenen Studie, in der ich ca. 300 Stunden online zur Spielkultur des Ego-Shooters *Counter-Strike* forschte, Erfahrungen mit dieser Methode sammeln und so wichtiges Vorwissen für die vorliegende Untersuchung schaffen.[213] Die neue, weder in der vorangegangenen Studie noch in der Methodenliteratur diskutierte Herausforderung für die vorliegende Arbeit bestand darin, die teilnehmende Beobachtung online für die Erfassung von Emotionspraktiken beziehungsweise die Analyse emotionaler Erfahrungen produktiv zu machen.

Beobachtet und erfasst werden bei der teilnehmenden Beobachtung online nicht nur die auf dem Bildschirm sichtbaren Tätigkeiten, sondern stets auch die mit ihnen verflochtenen, verbalen Kommunikationsprozesse in Audio-Sprachkanälen. Online-Vielspieler sind häufig Teil einer oder mehrerer Spielergruppen.

---

ling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 71-85; Brigitta Hauser-Schäublin: Teilnehmende Beobachtung. In: Bettina Beer (Hg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. Berlin 2008, S. 37-58; Brigitta Schmidt-Lauber: Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2007, S. 219-248.

210 | Für einen solchen ethnografischen Ansatz (allerdings ohne Bezug zu Computerspielgewalt) vgl. Helen Thornham: Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis. Farnham/Burlington 2011.

211 | Vgl. einführend Tom Boellstorff u.a.: Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Methods. Princeton/Oxford 2012.

212 | Vgl. exemplarisch: Boellstorff: Coming of Age in Second Life; Rudolf Thomas Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs. Boizenburg 2009; Nardi: My Life as a Night Elf Priest; Susanne Rabler: Mit dem Sprengschaf durch Azeroth. Die SpielerInnen der ‚World of Warcraft' aus soziologischer Perspektive. Saarbrücken 2010; T.L. Taylor: Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge, MA 2006.

213 | Vgl. Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur.

Die PC-Spieler unter ihnen treffen sich regelmäßig, häufig täglich, auf sogenannten *Teamspeak*-Servern oder über das Kommunikationsprogramm *Skype*, die unabhängig vom jeweiligen Spiel permanent zugänglich sind. *Teamspeak* bietet technische Infrastrukturen, aufgeteilt in verschiedene Kommunikationsräume (ähnlich wie Chat Rooms), in die sich Spieler einloggen und dann über Kopfhörer und Mikrofone beziehungsweise Headsets miteinander sprechen können.

Diese Art der Kommunikation und des ›Rumhängens‹ in Online-Sprachkanälen ist für Vielspieler völlig alltäglich. Hier halten sie sich auch auf, wenn sie sich gemeinsam in ein Online-Spiel einloggen und hier findet dementsprechend die spielbezogene Kommunikation statt. Es sind diese verbalen Kommunikationsprozesse, aus denen sich der Großteil der untersuchten Emotionspraktiken ergibt. Denn das Geschehen auf dem Bildschirm ist, betrachtet man es isoliert, nur begrenzt aussagekräftig für eine ethnografische Forschung. Die für diese Arbeit zentralen Emotionspraktiken bestehen vielmehr in verbalen (gelegentlich auch geschriebenen) Bezugnahmen innerhalb der Sprachkanäle auf das Spielgeschehen. Spieler kommentieren permanent ihre Spieltätigkeiten, freuen sich, ärgern sich, prahlen, lachen, loben ihre Freunde, artikulieren ihre Erlebnisse, und so weiter. Die teilnehmende Beobachtung online erfasst also erstens die Tätigkeiten der Spieler im Spiel, zweitens die im Sprachkanal ablaufende Kommunikation, sowie drittens und am wichtigsten die Beziehung zwischen diesen beiden Prozessen.

Der wiederholte Einstieg ins Feld bestand folglich nicht einfach im Einloggen in ein Spiel (was stets problemlos war), sondern im Suchen von und Einfinden in Spielergruppen über Audio-Sprachkanäle. Hin und wieder ergab sich das eine aus dem anderen. Einen meiner ersten Mitspieler im Zombie-Survival-Spiel *DayZ* lernte ich beispielsweise ganz zufällig kennen, als wir mit unseren Avataren gemeinsam vor einer Horde computergesteuerter Zombies davonrannten und uns in einer kleinen Hütte versteckten. Wir kommunizierten – vorerst auf Englisch – über die spielinterne Sprachfunktion, mit deren Hilfe man Spieler in der eigenen Nähe innerhalb der Spielumwelt ansprechen kann, ohne mit ihnen in einem externen Sprachkanal zu sein. Der mir völlig unbekannte Spieler hatte bereits eine Axt gefunden und hielt mir die Zombies vom Leib. Wie sich herausstellte, war er ebenfalls Deutscher. Ich bedankte mich und er lud mich seinerseits gleich in den unabhängig vom Spiel *DayZ* laufenden Sprachkanal ein, wo wir dauerhaft miteinander sprechen konnten (auch wenn unsere Avatare nicht im Spiel nebeneinander standen), fortan regelmäßig zusammen spielten und ich bald auch seine Mitspieler und dann wieder deren Mitspieler kennenlernte, die ich für viele Monate begleiten sollte.

Über solche teils verworrenen Wege finden Spielergruppen zusammen und so fand auch ich zu ihnen. Forschungsethisch stand für mich außer Frage, meine Mitspieler nach einer Kennenlernphase über meine Forschung zu informieren. Ausnahmen ergaben sich beim nur flüchtigen Zusammenspiel mit einzelnen Spielern oder beim Spielen in sehr großen (teils Dutzende Spieler umfassen-

den) Gruppen. In letzteren versuchte ich, zumindest den jeweiligen GruppenleiterInnen mein Forschungsvorhaben darzustellen. Der Wunsch nach Transparenz stellte mich teils auch vor unerwartete Probleme: Als ich beispielsweise einigen jüngeren Spielern erklärte, dass ich eine Studie durchführe, für meine Forschung Computerspielen müsse, dafür finanziell gefördert werde und obendrein dafür noch einen Doktortitel bekommen sollte, dachten sie schlicht, ich wolle sie auf den Arm nehmen. Es bedurfte einiger Überzeugungsarbeit und der wiederholten Beglaubigung durch einen mir schon länger bekannten Spieler, bis sie mir glaubten und dadurch die Transparenz meines Forschungsvorhabens gewährleistet war.

Computerspieler haben meist einen oder mehrere Nicknamen. Ich selbst wählte meinen (bereits in der vorangegangenen Studie) im Sinne dieser Transparenz aus. Meinen Mitspielern war ich immer nur als „Forscher" bekannt. Was für Außenstehende befremdlich wirkt, ist für Online-Gamer ganz normal und auch ich selbst gewöhnte mir bald an, auf meinen Nicknamen, also den Zuruf „Forscher" oder auch den oft verwendeten Spitznamen „Forschi", zu reagieren und mich damit zu identifizieren. Die Nicknamen meiner Mitspieler, die sie sich ebenfalls selbst ausgedacht haben und die ein wichtiger Teil ihres Spielalltags sind, werden im Folgenden dagegen anonymisiert. Dabei wurde versucht, den Sinngehalt eines Nicknamens entsprechend seiner Funktion als kreative Selbstdarstellungspraxis bestmöglich zu erhalten. Nötig ist die Anonymisierung, weil die Spieler diese Namen teils über Jahre oder Jahrzehnte behalten und sie durchaus anhand derselben wiedererkannt werden können. Manche Spieler verwenden auch online ihre tatsächlichen Vornamen – in diesem Fall wurden sie konventionell anonymisiert.

Da ich beim Verweis auf meine Forschung stets unterstrich, dass es mir zwar um Action und Gewalt gehe, ich aber *nicht* die in öffentlichen Diskursen präsenten Vorurteile über die Wirkungen von ‚Gewaltspielen' teile, zeigten sich bis auf wenige Ausnahmen alle Spieler sehr aufgeschlossen und gesprächsbereit. Das Thema meiner Studie störte weniger als dass es viele Spieler motivierte, mir ihre Perspektive auf dieses Vergnügen darzustellen.

Für meine Aufnahme und Akzeptanz in Spielergruppen war allerdings wichtig, dass ich anhand meiner Stimme als mittleren Alters und vor allem als männlich identifiziert werden konnte. Erst das ermöglichte mir eine unauffällige Mitgliedschaft in den im Laufe meiner Feldforschung beforschten Gruppen, die ausnahmslos männlich geprägt waren und meist Spieler zwischen 16-40 Jahren umfassten. Auch junge Spieler unter 16 Jahren oder ältere über 50 Jahren[214] sowie Spielerinnen nahmen durchaus gelegentlich (in Einzelfällen auch maßgeblich)

214 | Vgl. zu dieser Gruppe auch Helmut Grüninger/Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer: Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 113-134; Gerrit Herlyn: World of Warcraft, Skat oder Solitaire? Computerspiele bei älteren Erwachsenen. In: Tho-

an den Spieltätigkeiten Teil und wurden auch freundlich oder zumindest höflich aufgenommen, doch in vielen Gruppen veränderte sich dadurch (insbesondere bei der Anwesenheit von weiblichen Spielerinnen) hörbar der Umgangston und damit auch die Artikulation emotionaler Erfahrungen.[215] Als männlicher Spieler mittleren Alters wurde ich dagegen verhältnismäßig vorbehaltlos aufgenommen und konnte (zumindest nachdem sich die ersten Nachfragen und Witzeleien in Bezug auf meine Forschung jeweils gelegt hatten) wie jeder andere Gamer an den Spielprozessen partizipieren. Ob alle Spieler immer ganz normal agierten, bleibt natürlich fraglich. So merkte beispielsweise Maxo, der meist sehr explizit seinen Spaß am virtuellen Töten zum Ausdruck brachte und oft Gegner mit Nachdruck beschimpfte, einmal fast beiläufig im Sprachkanal an, er frage sich manchmal, was ich wohl über ihn und seine Gruppe schreiben werde. Als ich ihn dann aber geradeheraus fragte, ob das etwas an seinem Verhalten ändere, antwortete er kurzerhand „Nö!" und lachte schelmisch. (FT)

Das Verhalten und die ungenierte Sprachwahl der meisten Akteure lässt die Vermutung zu, dass sich die Spieler tatsächlich nicht (oder zumindest nicht gezielt) vor mir verstellten. Die online gegebene, weitgehende Anonymität der Akteure half hierbei sicherlich. Zentral für meine Akzeptanz im Feld war aber auch, dass ich selbst recht leicht die Steuerung der verschiedenen Computerspiele erlernte und auch die Freude daran nachempfinden konnte. Ich hatte in meiner Jugend gerne Computerspiele gespielt, darunter auch Actiongames, hatte das Hobby aber lange Zeit aus den Augen verloren, bevor ich es als Thema für eine ethnografische Abschlussarbeit im Rahmen des Studiums wiederentdeckte, der die vorliegende Untersuchung folgte. Einerseits war mir das Computerspielen also vertraut, anderseits war ich dem Feld fremd. Insbesondere der Alltag in den Online-Sprachkanälen war für mich völlig neu und anfangs befremdlich. Dass ich mich hier einlebte, wie jeder andere Spieler eifrig mitspielte und mich auch selbst in der Artikulation meiner Gefühle während des Spielens nicht zurückhielt, war essentielle Voraussetzung, um Vertrauen zu den Spielern aufbauen zu können. Dadurch ließen sie mich, trotz meiner vorerst vielleicht befremdlichen Funktion als Forscher, an ihren Erfahrungen – auch an den aus ihrer Sicht moralisch zweifelhaften oder emotional widersprüchlichen – teilhaben.

Dabei kamen auch autoethnografische Verfahren zum Einsatz – das heißt hier: die reflektierende Beobachtung meines eigenen Tuns und Fühlens während der Teilnahme an den untersuchten Praktiken. Der analytische Mehrwert dieser Verfahren, die spätestens seit den 1980er-Jahren Teil der Empirischen Kulturwissenschaft/Europäischen Ethnologie/Kulturanthropologie/Volkskunde sind, wird

mas Schürmann/Moritz Geuther/Lioba Thaut (Hg.): Alt und Jung. Vom Älterwerden in Geschichte und Zukunft. Rosengarten-Ehestorf 2011, S. 357-362.

215 | Was *nicht* zwangsläufig bedeutet, dass weibliche und männliche Spieler klar zu unterscheidende emotionale Erfahrungen mit Computerspielgewalt machen. Vgl. dazu auch Kap. 3.1.6.

in den letzten Jahren wieder vermehrt diskutiert.[216] Ich selbst verwende autoethnografische Beobachtungen nicht als primäre, sondern ausschließlich als sekundäre Quellen. Gerade weil meine Funktion im Feld niemals nur „Spieler", sondern immer auch „Forscher" war, können hier autoethnografische Beobachtungen nicht als alleinstehende Referenzen für die Analyse emotionaler Erfahrungen dienen.[217] Sie können aber eine unerlässliche explorative und verifizierende Funktion einnehmen.

Explorativ sind sie, insofern mich die Reflexion der eigenen Erfahrungen überhaupt erst auf die Idee brachte, nach bestimmten Erfahrungsfacetten zu fragen, die im Spielalltag ansonsten nur mit sehr leisen Tönen zutage treten. So war beispielsweise ein an mir selbst gelegentlich beobachtetes schlechtes Gewissen beim virtuellen Töten von Gegnern Ausgangspunkt für entsprechende Fragen in Interviews. Wie sich zeigte, teilten einige Spieler ganz ähnliche Erfahrungen (vgl. Kap. 6.2.2). Verifizierend fungierten autoethnografische Beobachtungen – oder besser: autoethnografisch angeeignete emotionale Wissensbestände – bei der Interpretation von Emotionspraktiken im Hinblick auf emotionale Erfahrungen. Sie waren es, die diesen Interpretationsakt fundierten und eine angemessene Einfühlung in den Spielprozess erlaubten.

Zeitlich erstreckte sich die teilnehmende Beobachtung online von August 2012 bis Oktober 2014 und umfasste ca. 1200 Stunden reine Teilnahmezeit. Im Folgenden werden die wichtigsten dabei erfassten Spiele knapp vorgestellt, da die Analyse später zwischen den Beispielen wechselt.

Die ersten 600 Stunden verbrachte ich mit dem Online-Survival-Shooter *DayZ,* der eine komplexe Entwicklungsgeschichte hat. Er wurde als Modifikation (Mod) des Militär-Shooters *Arma 2* entwickelt, der wiederum zahlreiche Unter-Modifikationen folgten. Anhand dieser Versionen, die ich unter dem Überbe-

---

216 | Vgl. u.a. Brigitte Bönisch-Brednich: Autoethnografie. Neue Ansätze zur Subjektivität in kulturanthropologischer Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 108 (2012), H. 1, S. 47-63; Andrea Ploder/Johanna Stadlbauer: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkskundlich-kulturanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), H. 3+4, S. 373-404. Zur Bedeutung der körperlichen Sinneswahrnehmung der oder des Forschenden als ethnografische Ressource vgl. Regina Bendix: Was über das Auge hinausgeht. Zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 102 (2006), S. 71-84, hier insb.: S. 79-80. Für die Rolle autoethnografischer Verfahren bei der Erforschung ästhetischer Erfahrungen vgl. Kaspar Maase: Freude an den schönen Dingen. Ästhetische Erfahrung als Alltagsglück? In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 106 (2010), S. 81-90.

217 | Für eine kleinere Studie, die allein auf autoethnografische Beobachtungen beim Computerspielen aufbaut, vgl. Mark Butler: Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Weimar u.a. 2007, S. 65-84.

griff *DayZ* zusammenfasse, fand meine teilnehmende Beobachtung statt. Später wurde die sogenannte Standalone-Version von *DayZ* veröffentlicht, die sich zum Abschluss der Studie noch immer in der Entwicklungsphase befand. Obwohl das Spiel eine Modifikation von HobbyprogrammiererInnen war, avancierte es schnell zu einem der populärsten PC-Spiele der letzten Jahre, denen eine ganze Reihe Nachahmungen von größeren Firmen folgte. Allein die ursprüngliche Mod wurde laut Herstellerseite von über 1,7 Millionen Spielern gespielt.[218] Die schon in der Entwicklungsphase kommerziell vermarktete Standalone-Version wurde bis Januar 2015 über drei Millionen Mal verkauft.[219] Ich wählte dieses Spiel für den ersten explorativen Teil der teilnehmenden Beobachtung vor allem deshalb aus, weil es eine Art Genremix bildet: Es ist aus der First- und Third-Person-Perspektive spielbar, ist teils Rollenspiel, teils Horrospiel, teils Action-Shooter, und vor allem bietet es einen außergewöhnlich großen Freiraum für soziale Interaktionen.

Als Spieler in *DayZ* bewegt man sich mit dem eigenen Avatar durch eine in der Standardversion umgerechnet ca. 225 Quadratkilometer große russische Landschaft, die Dörfer, Industriestädte und weite Wälder umfasst. Man muss Nahrungsmittel, Waffen und sonstige Ausrüstung finden, um täglich überleben und gegen die überall herumirrenden Zombies bestehen zu können. Während alle Zombies computergesteuert sind und die Spieler automatisch attackieren, sind alle menschlichen Avatare auch von menschlichen Spielern gesteuert. Eine Besonderheit des Spiels ist das sogenannte Perma-Death-Prinzip: Jeder Avatar hat nur ein einziges Leben. Stirbt der Avatar, muss der Spieler ganz von vorn beginnen.

So durchstreifen Spieler die karge Landschaft, ohne dass es einen Handlungsfaden gibt. Ihr einziges Ziel: Überleben. Die spannungsreichen Momente des Spiels sind weniger die Begegnungen mit Zombies, denen man nach kurzer Lernzeit leicht ausweichen kann, als die Konfrontation mit anderen Spielern. Jedes *DayZ*-Spiel läuft auf einem sogenannten Server, auf dem je nach Einstellung bis zu mehrere Dutzend menschliche Spieler zugleich anwesend sein können. In Anbetracht der Größe des Areals sind Begegnungen mit Spielern aber dennoch verhältnismäßig selten. Es können Stunden vergehen, ohne dass man einer Menschenseele begegnet. Passiert es doch, hat man prinzipiell zwei Möglichkeiten: Man ist freundlich zueinander und schließt sich eventuell zusammen, um eine Gruppe zu bilden und gemeinsam gegen die Zombies zu kämpfen, oder man tötet andere Spieler und beraubt sie ihrer mühsam gesammelten Gegenstände. Das eine schließt das andere nicht immer aus. Langfristig bilden sich auf vielen Servern Spielergruppen heraus, die loyal zueinander sind und gemeinsam einzelne fremde Spieler oder andere Spielergruppen bekämpfen und ausrauben. Aus der prinzipiellen Entscheidungsfreiheit und dem Genremix ergeben sich sehr

218 | Vgl. http://dayzmod.com/?lang=de

219 | Vgl. http://www.pcgameshardware.de/Day-Z-Spiel-20972/News/3-Millionen-Mal-verkauft-DX11-Anti-Cheating-Mods-1148877/

komplexe Spielprozesse, die *DayZ* zu einem geeigneten Rahmen für die erste explorative Feldforschungsphase machten. Für einen Eindruck der audiovisuellen Gestaltung und Funktionsabläufe des Spiels bietet sich ein Video-Special der Zeitschrift *Gamestar* an (empfohlenes Beispiel).[220]

Parallel begann eine insgesamt ca. 200 Stunden Spielzeit umfassende zweite Phase im Rahmen verschiedener Online-Ego-Shooter – die populärsten darunter: *Counter-Strike* (verschiedene Versionen) und *Battlefield 3+4*. Die Spieleplattform *Steam* verzeichnete während der Feldforschungszeit regelmäßig mehrere Hunderttausende *Counter-Strike* Spieler weltweit, die gleichzeitig online spielten.[221] Auszugehen ist demnach von mehreren Millionen regelmäßigen Spielern weltweit. Etwas niedriger sind die gemessenen Zahlen der *Battlefield*-Spiele.[222] Die zeitliche Spanne der teilnehmenden Beobachtung in Ego-Shootern war wesentlich kürzer als in *DayZ*, da ich durch die vorangegangene Studie zu *Counter-Strike* (s.o.) bereits das nötige Basiswissen besaß und diese Spielprozesse zusätzlich auf Offline-Events (s.u.) erforschte. Alle diese Spiele sind in Kriegsszenarien angesiedelt: *Counter-Strike* an verschiedenen fiktiven Schauplätzen eines Antiterrorkampfs, *Battlefield 3+4* an denen eines fiktiven Kriegs der USA gegen Russland beziehungsweise China. Sie werden aber nicht als Rollenspiele praktiziert, sondern haben einen ausgeprägten kompetitiven Charakter. Man schließt sich mit seinem Avatar oder gleich seiner ganzen Spielergruppe einer der konkurrierenden Parteien an, um einen Wettkampf auszutragen. *Counter-Strike* verläuft meist rundenbasiert nach einem komplexen Regelwerk für fünf gegen fünf Spieler. *Battlefield* erlaubt dagegen die Teilnahme von teils mehr als 60 Spielern pro Server. Hier geht es meist darum, im Kampf gegen die Gegner Stützpunkte einzunehmen und zu verteidigen. Im Vergleich zu *Dayz* sind solche Ego-Shooter kurzweiliger sowie wettkampforientierter. Dementsprechend stehen hier andere Erfahrungsfacetten im Vordergrund. Für einen Eindruck von der audiovisuellen Gestaltung dieser Spiele bieten sich Ausschnitte aus Testvideos zur neuesten Version von *Counter-Strike*[223] (empfohlenes Beispiel) und zum Multiplayer Modus von *Battlefield 3*[224] (empfohlenes Beispiel) an.

In der dritten (sich wiederum mit der zweiten überschneidenden) Phase der teilnehmenden Beobachtung widmete ich mich für über 300 Stunden Spielzeit

---

220 | GameStar: DayZ - Video-Special zur Zombie-Mod für ARMA 2 (12.6.2012), 0:00-4:46. https://www.youtube.com/embed/OtjCTRdq1Hg

221 | Vgl. http://store.steampowered.com/stats/?l=german

222 | Vgl. u.a. http://bf4stats.com/

223 | GameStar: Counter-Strike: Global Offensive - Test/Review zu CS GO von GameStar (Gameplay) (24.8.2012), 6:06-7:33. https://www.youtube.com/embed/eKIPTviq794?start=366&end=453

224 | GameStar: Battlefield 3 (Multiplayer & Koop) - Test/Review von GameStar (Gameplay) (26.10.2011), 9:19-11:10. https://www.youtube.com/embed/oUucLOaGaA8?start=559&end=670

einem sogenannten *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (im Folgenden kurz MMORPG). Das bekannteste Spiel dieser Art ist das seit über zehn Jahren existierende *World of Warcraft* (WoW) – zugleich ist es aber das bereits am besten beforschte Computerspiel überhaupt und ich entschied mich nach einer kurzen Testphase in WoW für ein anderes MMORPG: *The Elder Scrolls Online* (TESO). Der Erscheinungstermin dieses Spiels fiel auf den Beginn meiner Beobachtungsphase und so konnte ich gemeinsam mit anderen Spielern als Neuling starten und ihren Aufstieg im Spiel sowie ihre sich ansammelnden Eindrücke mit erfassen.

In diesem MMORPG startet man als Heldin oder Held in einer Fantasiewelt, die an das *Herr der Ringe*-Universum erinnert, und durchläuft verschiedene Abenteuer in Form sogenannter Quests. Dabei werden die zu besiegenden computergesteuerten Gegner genau wie der eigene Avatar immer stärker. Bald schlägt man sich nicht mehr alleine durch, sondern verbündet sich mit einigen der zahllosen anderen Spieler, die jeweils ihre eigenen HeldInnen steuern. Unbestätigten Pressemeldungen zufolge hatten 775.000 Spieler TESO zum Zeitpunkt meiner Feldforschung gegen monatliche Gebühren abonniert.[225] Die Anzahl der gleichzeitig auf dem sogenannten Megaserver des Spiels anwesenden Spieler kann jedenfalls in die Tausende gehen, die sich auf etliche Regionen im virtuellen Land *Tamriel* verteilen. In einem speziellen Areal kämpfen nicht nur Spieler gemeinsam gegen Computergegner, sondern sie kämpfen zu Hunderten in großen Schlachten um Festungen und Stützpunkte gegeneinander. Häufig schließen sich Spieler zu sogenannten Gilden zusammen, die nur eine Handvoll oder auch Dutzende professionell organisierte Mitglieder umfassen können. Diese Gilden, die sich auch regelmäßig zusammen in Sprachkanälen aufhalten, waren der Hauptbezugspunkt meiner teilnehmenden Beobachtung in MMORPGs. Für einen audiovisuellen Eindruck der Spielabläufe bieten sich zwei Ausschnitte aus einem Testvideo an (empfohlene Beispiele).[226]

Neben diesen drei Hauptphasen der teilnehmenden Beobachtung online verbrachte ich ca. 100 Stunden mit weiteren, sehr unterschiedlichen Online-Actionspielen, die hier der Kürze zuliebe nicht im Einzelnen beschrieben werden. Ich nutzte diese Ausflüge, um die erarbeiteten Beobachtungen zu kontrastieren, gegebenenfalls in Frage zu stellen oder zu ergänzen.

Da in den Online-Spielen ein reges Kommen und Gehen herrscht, bin ich auf diese Weise in Kontakt (ob nun als Verbündeter oder Gegner) mit vielen Hunderten Spielern gekommen. Produktiver waren natürlich die konkreten Interaktio-

---

225 | Vgl. http://www.pcgames.de/TESO-The-Elder-Scrolls-Online-PC-239823/News/Knapp-775000-Abonnenten-im-Juni-1129207/

226 | GameStar: The Elder Scrolls Online - Special: 10 Dinge, die toll in ESO sind (Gameplay) (13.4.2014), 0:00-3:13 + 10:56-12:20. https://www.youtube.com/embed/ECd3CBRt2U0?start=0&end=193 + https://www.youtube.com/embed/ECd3CBRt2U0?start=656&end=740

nen und Konversationen in Online-Sprachkanälen mit insgesamt etwas über 200 Spielern, die auch im Feldtagebuch namentlich erwähnt sind. Häufig zusammengespielt (und sie dadurch besser kennengelernt) habe ich mit ca. 60 von ihnen. Letzterer Gruppe entstammen auch die meisten der InterviewpartnerInnen (s.u.).

Festgehalten wurden meine Beobachtungen in einem elektronischen Feldtagebuch, das ich an einem neben dem PC laufenden zweiten Laptop parallel führte. Wie in anderen Feldforschungssituationen konnten auch hier nicht immer sämtliche Eindrücke und Spieleraussagen festgehalten werden, da ich an den manchmal hektischen Spielprozessen meist aktiv teilnahm. Dennoch sind alle (mit „FT" für „Feldtagebuch" gekennzeichneten) Zitate in dieser Studie keine Paraphrasierungen, sondern tatsächliche Zitate von Spielern aus der teilnehmenden Beobachtung. In Ausnahmefällen habe ich auch (mit Einverständnis der beteiligten Akteure) Spiel- und Kommunikationsprozesse mit einer Spezialsoftware als Video aufgezeichnet, um sie anschließend im Detail auswerten und zitieren zu können. Auf diese Quellenart wird gegebenenfalls im Text hingewiesen. Da die Videos aber letztlich ergänzender Bestandteil des Feldtagebuchs sind, werden Zitate daraus ebenfalls mit „FT" markiert.

Den überwiegenden Teil meiner Mitspieler habe ich niemals von Angesicht zu Angesicht getroffen. Ausnahmen waren diejenigen Akteure, die ich auf sogenannten LAN-Partys (kurz für Local Area Network-Party) kennenlernte. Während ich mich bewusst gegen eine teilnehmende Beobachtung in Privaträumen entschied, boten größere LAN-Partys als zeitlich begrenzte und semi-öffentliche Räume des Computerspielens ein attraktives Forschungsfeld, um die kompetitive Dimension des Umgangs mit ludisch-virtueller Gewalt vertiefend zu untersuchen. Jeweils zwischen 300-600 Spieler fanden sich auf den beiden besuchten Veranstaltungen in großen Hallen zusammen, um gemeinsam ein Wochenende durchzuzocken. Dort sind allerdings längst nicht alle Spiele gleichermaßen vertreten, sondern der Schwerpunkt liegt auf wettkampforientierten Multiplayer-Ego-Shootern wie *Counter-Strike* und *Battlefield* (sowie Strategiespielen, die hier aber ausgeblendet werden, vgl. Kap. 2.3.1).

Auf diese LAN-Partys ging ich bewusst als nicht-aktiver Spieler. Da es mir hier vor allem um die Verschränkung von virtuellen und nicht-virtuellen Praktiken der Spieler ging, schien mir das eigene Mitspielen zu viel Zeit- und Aufmerksamkeit zu beanspruchen. Stattdessen führte ich Gespräche mit vielen verschiedenen Gamern und Teams, schaute zu und kommentierte fachsimpelnd Spielverläufe, um auf diese Weise in Interaktion mit dem Feld zu treten. Manchmal führte das zu Missverständnissen: Als ich beispielsweise notierend bei einem *Counter-Strike*-Match zuschaute, beäugte mich misstrauisch einer der Spieler, bis er schließlich geradeheraus fragte, ob ich die Anti-Cheater-Überwachung sei.

Hier wie andernorts musste ich mein Vorhaben wiederholt erklären, wurde dann aber genau wie online mehrheitlich freundlich und offen begrüßt. Viele Gamer fühlen sich von öffentlichen Diskursen missverstanden und würden ihre eigene Perspektive gerne adäquater repräsentiert sehen. Das war sicherlich einer

der Gründe für den Teamleader des semi-professionellen *Counter-Strike*-Clans *Blackshades*, mich auf eine zweite LAN-Party einzuladen, wo ich mich dann voll und ganz auf den Prozess der Wettkampfteilnahme dieses einzigen Clans konzentrierte, was in Kapitel 4.1.2 ausführlich beschrieben wird.

2.3.3 Qualitative leitfadengestützte Interviews

Insgesamt 37 Spieler erklärten sich bereit, in 16 Einzel- und 8 Gruppeninterviews mit einer durchschnittlichen Interviewzeit von 83 Minuten (insgesamt ca. 33 Stunden) vertiefende Gespräche über ihren Spielalltag zu führen. Diese Interviews fanden ausnahmslos online statt. Für diese Entscheidung sprach nicht nur der ökonomische Faktor der Reisekosten (meine InterviewpartnerInnen waren über ganz Deutschland, Österreich und die Schweiz verstreut), sondern vor allem der Status von Online-Gesprächen als *normaler* Modus unserer alltäglichen Kommunikation. Sich mit den Spielern für *face-to-face*-Gespräche zu treffen, hätte erst einmal eine weniger anonyme und zugleich irritierende Ausgangssituation provoziert. Im uns vertrauten Kommunikationsmodus des Online-Gesprächs waren die meisten Spieler aber bereit, verhältnismäßig offen über das Thema Computerspielgewalt zu sprechen.

Zugleich mussten Einschränkungen hingenommen werden. Gerade bei der Artikulation von emotionalen Erfahrungen fällt mit der physischen Präsenz auch ein großer Teil der Reichhaltigkeit des gestisch-mimischen Ausdrucks aus dem Rahmen der Beobachtung. Auch können hier gängige Interviewtechniken, wie etwa ein die Befragten bestätigendes und zum Weitererzählen anregendes Lächeln und Nicken, nicht umgesetzt werden. Als Ausgleich hierfür setzte ich beispielsweise verbale Bestätigungssignale (wiederholtes „mhm“) oder freundliche Lacher ein. Letzteres stellte sich in vielen Situationen als entscheidend heraus. Ein Lachen der InterviewpartnerInnen in Bezug auf ludisch-virtuelle Gewalt signalisierte Freude, die nicht selten von einem Moment des Zögerns unterbrochen wurde – man konnte in diesen Momenten förmlich spüren, wie die Befragten mit sich selbst die Vorzeigbarkeit ihrer Erfahrungen verhandelten. Bestätigendes Lachen meinerseits signalisierte dann mein (auch ehrlich gemeintes) Verständnis für diese Freude und regte auch meist zum Weitererzählen an.

Abgesehen von solchen Unterschieden orientierte ich mich bei der Interviewführung an den in der Empirischen Kulturwissenschaft üblichen Verfahren, die den Schwerpunkt nicht auf statische Frage-Antwort-Strukturen legen, sondern vielmehr die InterviewpartnerInnen anregen sollen, von sich aus über ihren Alltag zu erzählen.[227] Diese „Kunst des Reden-Lassens“ baut in vielen Fällen auf

227 | Vgl. einführend u.a. Judith Schlehe: Formen qualitativer ethnographischer Interviews. In: Bettina Beer (Hg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. Berlin 2008, S. 119-142; Brigitta Schmidt-Lauber: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-

vorangegangenen Feldforschungserfahrungen auf.[228] Auch in der vorliegenden Studie wurden die Interview-Leitfäden induktiv und für alle InterviewpartnerInnen individuell aus den bereits gesammelten Daten herausgearbeitet. Das heißt, die meisten Interviewfragen ergaben sich aus im Feldtagebuch festgehaltenen, ganz konkreten Beobachtungen und Erfahrungen, die ich gemeinsam mit den Spielern gemacht hatte.

Die variierenden und für jedes Interview angepassten Leitfäden waren nicht linear angeordnet, sondern mit Hilfe eines Softwareprogramms als visuell-textliche Netzwerke gestaltet. Das förderte meines Erachtens einen flexibleren Wechsel zwischen einzelnen Themen je nach Verlauf des Interviews (im Gegensatz zu einem Abarbeiten linear angeordneter Leitfäden). Nach einigen Einzelinterviews erprobte ich, Gruppeninterviews in *Teamspeak*-Sprachkanälen durchzuführen. In einigen Fällen entstand daraus auch der gewünschte Effekt, nämlich dass die Spieler *miteinander* ins Gespräch über die zur Debatte stehenden Spielprozesse kamen, weshalb ich weitere Gruppeninterviews durchführte. Abschließend wurden die Interviews teiltranskribiert und behutsam sprachlich geglättet – letzteres, damit in der ethnografischen Beschreibung die Qualitätsunterschiede in Satzbau und verbaler Artikuliertheit die ernstzunehmenden Reflexionen der Spieler im Gegensatz zu dem sie rahmenden akademischen Text nicht allzu sehr benachteiligen. Auch mit Einfügungen zu Besonderheiten in Sprache und Intonation wurde bei der Transkription sparsam umgegangen. Gelegentlich werden Lacher oder ähnliches vermerkt, Auslassungen werden gekennzeichnet und besondere Betonungen einzelner Satzteile durch Kursivierungen hervorgehoben.

Die eigentliche Herausforderung der Interviewführung und -auswertung bestand in der Aufgabe, durch sie die emotionalen Erfahrungen im Spielprozess besser zu verstehen. Im Sinne des verfolgten emotionspraxistheoretischen Ansatzes ging es explizit nicht darum, diese Erfahrungen im ‚Innern' der Akteure aufzuspüren oder dort gar nach ‚authentischen Emotionen' zu forschen. „[D]enn besonders in der Auseinandersetzung mit Sinnen und Emotionen", so formuliert es Carmen Weith, „erübrigt sich die Suche nach Wahrheiten, sind doch alle Schilderungen zutiefst individuell und situationsabhängig."[229] Es ging vielmehr darum, die Interviewaussagen der Spieler für eine Kontextualisierung der bereits im Feld beobachteten Prozesse zu nutzen. Die Aussagen werden dabei nicht selbst in ihrer Funktion als Emotionspraktiken untersucht. Zwar sind hier (wie in fast allen Gesprächen) durchaus Emotionspraktiken enthalten, aber sie finden in einem außerhalb des Spielalltags evozierten Rahmen statt. Mit anderen Worten: Die Interviews sind kontextualisierende Sekundärmaterialien, die das Verständnis für die Primärmaterialien (Spiel- und Emotionspraktiken im Feld) bereichern sollen.

Lassens. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2007, S. 169-188.

228 | Vgl. ebd.

229 | Weith: Alb-Glück, S. 43.

Dementsprechend werden sie auch in der ethnografischen Beschreibung stets in Zusammenhang mit im Feld beobachtbaren Praktiken gebracht. Sie verdeutlichen die Perspektive der Spieler auf diese Praktiken und arbeiten dadurch an der Interpretation derselben im Hinblick auf emotionale Erfahrungen mit.

Diesem Ansatz entsprechend setzte sich die Gruppe der Interviewten auch nicht nach vorgefassten Maßstäben (etwa gleichmäßige Alters- oder Geschlechtsgruppenverteilung) zusammen. Wichtig war vielmehr, dass ich gemeinsame Spielerfahrungen mit den Interviewten teilte und sie aufgeschlossen gegenüber meiner Forschung waren. Insgesamt wurden 33 männliche Spieler zwischen 16 und 37 Jahren (durchschnittlich 24 Jahre) und vier weibliche Spielerinnen zwischen 16 und 39 Jahren (durchschnittlich 29 Jahre) interviewt.

Die Anzahl der befragten männlichen Spieler überwiegt auch deshalb signifikant, da die meisten mir bekannten Spielergruppen fast ausnahmslos aus männlichen Spielern bestanden. Unter den 60 Spielern, die ich in der teilnehmenden Beobachtung online besser kennenlernte, waren lediglich drei weibliche Spielerinnen (die ich alle interviewte und darüber hinaus noch die Freundin eines Mitspielers für ein Interview gewinnen konnte). Auch unter den insgesamt ca. 900 TeilnehmerInnen auf den beiden besuchten LAN-Partys waren insgesamt lediglich ca. zehn weibliche Spielerinnen aktiv beteiligt. Die Anzahl der interviewten weiblichen Spielerinnen im Vergleich zu den interviewten männlichen Spielern übersteigt also bereits das im Feld vorgefundene Verhältnis von weiblichen zu männlichen Spielern. Eine Liste der Interviewdaten findet sich im Anhang. Der Einfachheit halber werden Interviewzitate mit dem Kurzverweis „IV“ für „Interview“ und einer Nummer gekennzeichnet.

2.3.4 Let’s Play-Videoanalyse

Der explorative Anspruch der Studie verpflichtete dazu, auch Singleplayer-Spielprozesse mit in die Untersuchung aufzunehmen. Als Alternative zur Beobachtung in privaten Wohnräumen entschied ich mich, auf ein erst vor einigen Jahren populär gewordenes Format zurückzugreifen: die bereits mehrfach erwähnten Let’s Play-Videos auf *YouTube*, unter Spielern kurz LPs genannt. Das Prinzip ist einfach: Einer oder mehrere Spieler spielen ein Computerspiel durch, nehmen dabei das Geschehen auf ihrem Bildschirm mit einer speziellen Software als Video auf und kommentieren live auf unterhaltsame Weise den Spielverlauf. Jeden Tag laden sie eine Folge (meist ca. 15-30 Minuten lang) auf die Videoplattform *YouTube* hoch, bis das Spiel beendet ist. Die ZuschauerInnen sehen im Ergebnis eine Video- und Audioaufnahme des Spiels und hören gleichzeitig dazu die Stimme des jeweiligen Let’s Players.[230] Inzwischen wird insbesondere bei Horrorgames auch

230 | Auch in diesem Bereich gibt es wesentlich mehr männliche Akteure, weshalb ich hier die männlichen Artikel für das Substantiv Player verwende. Prinzipiell sind damit aber auch weibliche Let’s Player bezeichnet.

häufig eine sogenannte Facecam eingesetzt, die in einer Ecke des Bildschirms das Gesicht des Let's Players während des Spielens einblendet.

In Deutschland gewann die Let's Play-Szene zwischen 2010 und 2013 enorm an Popularität. Während die Videos anfangs nur von wenigen ZuschauerInnen angesehen wurden, haben sich inzwischen regelrechte Stars der Szene etabliert, die eine große Fangemeinde um sich versammeln und ihre Tätigkeit hauptberuflich ausüben. Der Kanal des populärsten deutschen Let's Players Gronkh verzeichnet über 3,5 Millionen AbonnentInnen, denen täglich seine neuesten Videos angezeigt werden. Auf Gronkh folgen dessen langjähriger Freund Sarazar mit ca. 1,6 Millionen AbonnentInnen und der Kanal der Spielergruppe PietSmiet mit ca. 1,8 Millionen AbonnentInnen (Stand März 2015). Die beliebtesten Let's Play-Folgen dieser Entertainer erreichen mehrere hunderttausende Klicks täglich, einzelne Specials auch mal mehrere Millionen. Inwiefern diese Klicks tatsächliche Indikatoren für ZuschauerInnenzahlen sind, ist umstritten. Klar ist, dass Let's Play-Videos auch in Deutschland eine große – glaubt man den Zahlen, eine mehrere Millionen Personen umfassende – Fangemeinde besitzen, was sich auch an den zahlreichen sogenannten Likes (vereinfacht gesprochen: Empfehlungen) zu den Videos und den zahllosen unter sie geposteten *YouTube*-Kommentaren zeigt.

Zu einer wertvollen Quelle für die vorliegende Studie werden diese Videos, da Let's Player in ihrem Bemühen um eine unterhaltsame Darstellung permanent ihre emotionalen Erfahrungen artikulieren. Aus ethnografischer Perspektive sind LPs natürlich nicht als ‚authentische' Spielprozesse zu behandeln. Auch wenn die Let's Player ein Image repräsentieren, demzufolge sie als Jungs von nebenan genau wie alle anderen Gamer einfach nur Spaß am Zocken haben und diesen mit anderen teilen wollen, sind zumindest die erfolgreichen unter ihnen professionelle Entertainer, denen diese Tätigkeit beachtlichen wirtschaftlichen Gewinn über Werbeeinnahmen einbringt.[231] Dementsprechend ist ihr Spielen als eine unter besonderen Bedingungen stattfindende kulturelle und auch ökonomische Praxis zu bewerten, die sich auf den Unterhaltungswert des Dargestellten für die ZuschauerInnen ausrichtet.

Dennoch oder gerade deshalb sind LPs ethnografisch interessant. Als Schlüsselfiguren von Computerspielkulturen bringen Let's Player zur Sprache, welche emotionalen Erfahrungen mit ludisch-virtueller Gewalt möglich, gewöhnlich, erstrebenswert oder auch tabu sind. Sie repräsentieren erstens eine als alltäglich verstandene Art des Spielens und lassen sie zweitens in hoher Frequenz in die Spielerschaft diffundieren. Geht man aus praxistheoretischer Perspektive von habitualisierten Arten und Weisen des Umgangs mit Computerspielgewalt aus, dann sind Let's Play-Videos Knotenpunkte dieser Habitualisierung.

231 | Das Unternehmen *YouTube* untersagt allen KünstlerInnen, über die für Werbung bezahlten Beträge Auskunft zu geben. Die Seite *Socialblade* schätzt beispielsweise Gronkhs Jahreseinkommen sehr grob zwischen 100.000 und 1,6 Millionen Dollar ein (Stand März 2015). Vgl. http://socialblade.com/youtube/

Vor diesem Hintergrund orientiert sich meine Analyse der Videos auch nur bedingt an Ansätzen der ethnografischen Filmanalyse.[232] Vor allem behandele ich die Videos als Bündelungen ineinandergreifender Spiel- und Emotionspraktiken. Wie auch in der teilnehmenden Beobachtung online geht es erstens um das Geschehen auf dem Bildschirm, zweitens um die Kommentare (oder mimischen Ausdrücke) der Spieler, und drittens und am wichtigsten um die Beziehung zwischen diesen beiden Prozessen.

Das konkrete Analyseverfahren bestand in der Sichtung und Teiltranskription von LP-Videos mit Fokus auf der Artikulation von emotionalen Erfahrungen. Alle benennenden und kommunizierenden Emotionspraktiken, die signifikant einen emotionalen Gehalt zum Ausdruck brachten, wurden anfangs ausführlich, bei regelmäßiger Wiederholung und entsprechender Sättigung (vgl. Kap. 2.3.6) nur noch durch verweisende Kürzel transkribiert. Um die Emotionspraktiken der Let's Player besser einordnen zu können, spielte ich alle einbezogenen Singleplayer-Games zumindest für einige Stunden auch selbst. Hier verzichtete ich auf eine Protokollierung und Auswertung meiner eigenen Erfahrungen. Wichtig waren letztere ausschließlich als Grundlage und Reflexionsinstrument der Videoauswertung.

Zusätzlich wurden die Videos in drei Typen von Teilsequenzen aufgeteilt: Als „Kampfsequenzen" wurden solche markiert, in denen der Spieleravatar und die Computergegner gegeneinander Computerspielgewalt ausüben. Als Sequenzen mit „einseitiger Gewaltausübung" wurden solche markiert, in denen nur der Spieleravatar Computerspielgewalt ausübt, ohne dass die Gegner eine Chance auf Gegenwehr haben. Als Sequenzen mit „Gewalt-Widerfahrnis" wurden solche markiert, in denen der Spieleravatar ohne Möglichkeit zur Gegenwehr ludisch-virtueller Gewalt durch Computergegner ausgesetzt ist.

Unterschieden wurden solche Sequenzen durch Ruhepausen im Spielverlauf oder Wechsel eines Levels. Ein Let's Play-Video umfasst meist mehrere (zwischen einer und mehreren Minuten andauernde) Sequenzen. Analytisches Ziel dieser von mir selbst vorgenommenen Unterscheidung war es, die qualitativen ethnografischen Beobachtungen an einigen Punkten um quantitative Daten ergänzen zu können. Ich orientierte mich hier an der Grundhaltung der *Grounded Theory Methodology* (vgl. Kap. 2.3.6) zum Verhältnis von qualitativen zu quantitativen Daten.[233] So werde ich an einigen Punkten im Text beispielsweise festhalten, in

232 | Vgl. einführend dazu u.a. Ute Bechdolf: Kulturwissenschaftliche Medienforschung. Film und Fernsehen. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2001, S. 251-276; Ina Merkel: Historisch-kritische Filmanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 257-272.

233 | Vgl. u.a. Anselm L. Strauss/Juliet Corbin: Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. Thousand Oaks/London/New

wie vielen der analysierten Kampfsequenzen eine emotionale Erfahrung durch bestimmte *emotives* zur Sprache kommt. Daraus ergeben sich keine absoluten repräsentativen Werte. Doch als Annäherungswerte können solche Zahlen unterstreichen, wie regelmäßig eine bestimmte Art von emotionalen Erfahrungen durch Let's Player hervorgehoben wird und damit auch einen Eindruck davon vermitteln, wie signifikant diese Erfahrungen für Computerspielprozesse sind.

Ähnlich wie die teilnehmende Beobachtung startete die Let's Play-Videoanalyse mit einer LP-Reihe zu einem vielseitigen Spiel: *Grand Theft Auto 5* (GTA5), in dem der Spieler mit mehreren Avataren deren jeweilige Karriere als Krimineller in einer fiktiven Version von Los Angeles bestreitet. GTA5 wird aus der Third-Person-Perspektive (auf neueren Konsolen und dem PC wahlweise auch der First-Person-Perspektive) gespielt und ist teils Rollenspiel, teils Shooter, teils Action-Adventure. Analysiert wurden 100 LP-Folgen der Let's Player Gronkh und Sarazar und 20 LP-Folgen des Let's Players Piet aus der Spielergruppe PietSmiet. Dieser ersten Analysephase folgten jeweils 30 LP-Videos aus den LP-Reihen zu den Spielen *Tomb Raider* (Action-Adventure), *Skyrim* (Rollenspiel), *Dead Space 3* (Action-Adventure mit Horror-Elementen) und den Singleplayer-Kampagnen von *Battlefield 3+4* (Ego-Shooter). Darauf folgten jeweils 15 LP-Videos aus den LP-Reihen zu den Spielen *Assassin's Creed 4* (Action-Adventure) und *Outlast* (Action bzw. Horror). Abgerundet wurde die Auswahl durch insgesamt 40 weitere Folgen aus LP-Reihen zu *Spec Ops: The Line* (Third-Person-Shooter), *Max Payne 3* (Third-Person-Shooter), *Hitman* (Third-Person-Shooter), *Slender* (Action bzw. Horror), *Crysis 2* (Ego-Shooter) und *Grand Theft Auto Online* (Genremix wie GTA5). Letzteres Spiel, die Mehrspieler-Version von GTA5, ist das einzige Multiplayer-Spiel in der Analyse von LP-Videos. Als ethnografisches Material schließt es die Lücke zwischen teilnehmender Beobachtung in Multiplayer-Games und Let's Play-Videos von Singleplayer-Games und gibt darüber hinaus einige Videobeispiele für Multiplayer-Spielprozesse. Zusätzlich zu den LP-Videos wurden am Rande auch eine Reihe anderer computerspielbezogener Videos analysiert, auf die ich teils in der Feldforschung hingewiesen wurde oder die mir durch Recherchen aufgefallen sind. Sie werden genau wie LP-Videos zitiert.

Ausgewählt wurden die Spiele für die LP-Videos nicht systematisch nach gleichmäßiger Verteilung der Genres, da Genrebezeichnungen wenig aussagekräftig in Bezug auf die mit den jeweiligen Spielen machbaren emotionalen Erfahrungen sind. Die Auswahl folgte stattdessen einem explorativen Verfahren, das je nach zunehmender Sättigung bei der Beobachtung einer Erfahrungsfacette nach weiteren Spielen suchte, die nochmals andere Erfahrungsfacetten beleuchten konnten.

Delhi zweite Aufl. 1998, hier: S. 34: „Concepts and design must be allowed to emerge from the data. Once relevant concepts and hypotheses have emerged from and validated against data, the researcher might turn to quantitative measures and analysis if this will enhance the research process."

Der überwiegende Teil dieser LPs stammt von den bekanntesten deutschen Let's Playern Gronkh, Sarazar und der Gruppe PietSmiet, ein kleiner Teil von ihnen von der LP-Gruppe GameTube und zwei weiblichen Let's Playerinnen, deren Klickzahlen aber deutlich geringer als die der männlichen *YouTube*-Stars sind. Insgesamt wurden auf diese Weise 310 LP-Videos mit einer Gesamtlaufzeit von ca. 118 Stunden (durchschnittlich 23 Minuten) in die Analyse einbezogen. Eine komplette Übersicht der zitierten LP-Videos aus dieser Auswahl findet sich im Anhang.

Ich entschied mich bewusst dagegen, im Anschluss an die LP-Videoanalyse die Let's Player um ergänzende Interviews zu bitten, da ihrer Stimme in der vorliegenden Arbeit durch die Eindrücklichkeit der Videobeispiele ohnehin verhältnismäßig viel Gewicht zugemessen wird. Eine zusätzliche Kontextualisierung der als Praktiken verstandenen LP-Videos wurde stattdessen über eine Analyse der zu ihnen gehörenden *YouTube*-Kommentare erreicht.[234] In diesen Kommentaren melden sich hunderte, manchmal tausende ZuschauerInnen zu Wort. Längst nicht alle der Kommentare haben etwas mit dem konkreten Spielverlauf zu tun, viele von ihnen tragen aber zu einem dichteren ethnografischen Bild der Spielpraktiken bei, insofern sie auf die Aktionen und auch Artikulationen der Let's Player Bezug nehmen.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Es geht mir dabei nicht darum, das Vergnügen der ZuschauerInnen bei der Rezeption von LP-Videos zu analysieren. Das wäre eine völlig andere Forschungsperspektive. Dementsprechend habe ich auch nicht versucht zu erheben, wer die ZuschauerInnen sind – Alters- und Geschlechtsgruppen etwa bleiben unklar. Ich verstehe ihre Kommentare vielmehr als kommunizierende Emotionspraktiken, die Bezug auf die Spiel- und Kommunikationspraktiken der Let's Player nehmen, und hoffe, aus dieser Bezugnahme etwas über die im eigentlichen Spielprozess machbaren Erfahrungen zu lernen.

Zuerst fand eine Vorauswahl von LP-Videos statt, deren Spielprozesse auf aussagekräftige Kommentare hoffen ließen, woraus sich ein Volumen aus ca. 145.000 Kommentaren ergab. Diese wurden *nicht* alle einzeln gelesen, sondern stattdessen durch computergestützte Verfahren (vgl. dazu auch Kap. 2.3.6) nach signifikanten Passagen und Bezügen zu den jeweiligen LP-Videos durchforstet. Ausgangspunkt konnten dabei beispielsweise Hinweise der Let's Player sein – etwa wenn diese fragten, wie denn die ZuschauerInnen eine bestimmte Waffe im Spiel finden, und zahlreiche ZuschauerInnen ihnen in den Kommentaren antworteten. In diesen Fällen wurden alle Kommentare, in denen die entsprechende

234 | Als ethnografisch aussagekräftige Quelle hat diese Kommentare bereits Markus Tauschek entdeckt, vgl. Ders.: „Castingwahn" – Zur Etablierung des kompetitiven Selbst zwischen Unterhaltung und Leistungsideologie. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 183-195.

Waffe erwähnt wurde, herausgefiltert und analysiert. Ein zweites Verfahren war, über die Worthäufigkeit innerhalb der gesammelten Kommentare zu einem Video herauszufinden, ob etwa ein bestimmter Begriff sehr oft auftaucht. So ließ sich beispielsweise feststellen, dass sich innerhalb der Kommentare zu einer Horrorspiel-LP-Folge zahlreiche ZuschauerInnen zum Thema „Schreck" äußern und diese Kommentare konnten gesichtet werden. Drittens gehört es zu den gängigen Praktiken von LP-ZuschauerInnen, auf bestimmte Momente in einem LP hinzuweisen, indem sie die Minuten-Sekunden-Angaben dazu in ein Kommentar posten und diese durch weitere Anmerkungen oder Emoticons ergänzen. Durch softwaregestützte Verfahren ließen sich diese Hinweise leicht herausfiltern. So konnte festgestellt werden, wenn eine große Anzahl an ZuschauerInnen auf die gleiche Stelle im Video verwies, wodurch sich teils aufschlussreiche Bezugnahmen herausarbeiten ließen.

Zitiert werden die Kommentare durch Angabe eines Links. Um die einzelnen Kommentare nachlesen zu können, muss die Kommentarliste auf der verlinkten Seite teils mehrfach aufgeklappt werden. Um ein einzelnes Kommentar nachzuschlagen, sollte dann der hier jeweils zitierte Text in die Suchfunktion des Browsers eingegeben werden. Kommentare können allerdings von den Kommentierenden, den KanalbetreiberInnen oder auch von *YouTube* nachträglich gelöscht werden, weshalb ihr Vorhandensein unter den angegebenen Links nicht garantiert ist.

Bei der Zitation der Kommentare werden die Namen der Kommentierenden bewusst ausgelassen, da diese hier keine Rolle spielen. Die Kommentare wurden außerdem bewusst nicht sprachlich geglättet, weil dies teils erhebliche Eingriffe in das Schriftbild erfordert hätte. Die (zahlreichen) Rechtschreibfehler bleiben also erhalten und werden auch nicht gesondert mit der redaktionellen Ergänzung „sic" gekennzeichnet.

Zur besseren Einordnung von Let's Play-Videos sei abschließend betont, dass diese sich keinesfalls auf das Thema Gewalt reduzieren lassen. Gronkh beispielsweise ist vor allem durch seine LP-Reihe zum Spiel *Minecraft* bekannt geworden, in dem der Umgang mit (hier zudem sehr abstrakten) Repräsentationen von Gewalt eine Nebenrolle im Vergleich zum kreativen Bauen von Gebäuden oder ganzen Städten in *LEGO*-Manier einnimmt. Auch GTA5 beispielsweise enthält lange Passagen, in denen überhaupt keine Computerspielgewalt zum Einsatz kommt und die Let's Player genießen hier immer wieder das Entdecken der Umgebung, oder sie diskutieren untereinander beziehungsweise mit den ZuschauerInnen die für die GTA-Reihe typische satirische Portraitierung der US-amerikanischen Gesellschaft. Dass in der folgenden Untersuchung ausschließlich der Umgang der Let's Player mit ludisch-virtueller Gewalt im Vordergrund steht, ist also in erster Linie der Fragestellung dieser Studie geschuldet und soll LP-Videos keinesfalls auf das Vergnügen an Computerspielgewalt reduzieren.

2.3.5 Analyse von Computerspielzeitschriften

Aus der Arbeit mit zeitgenössischen Quellen ergab sich schließlich der Bedarf, die jeweils beobachteten Erfahrungsfacetten zumindest in groben Zügen in ihrer historischen Dimension nachvollziehen zu können. Dazu wurden insgesamt 500 Testberichte und 100 sonstige Artikel aus Computerspielzeitschriften zwischen 1983 bis 2014 in die Analyse mit einbezogen.[235] Im Jahr 1983 erschien die erste Ausgabe der ersten deutschen Computerspielzeitschrift *Telematch*. Während das Spielen an Videospielautomaten bereits in den 1970er-Jahren populär wurde, breitete sich das Spielen an Konsolen Anfang der 1980er-Jahre auch in die heimischen Wohnzimmer aus. Dieser Wandel wird vom Erscheinen der *Telematch* begleitet. Das macht die Zeitschrift zum idealen Einstiegspunkt für einen ergänzenden historischen Blickwinkel der vorliegenden Studie.

Methodisch orientierte ich mich an Prinzipien des historisch-ethnografischen Arbeitens,[236] wobei auch hier die Herausforderung in der Anpassung der Verfahren an das Ziel der Herausarbeitung emotionaler Erfahrungen bestand. Auch aus historisch forschender Perspektive gilt, wie Ira Spieker schreibt:

„Das subjektive emotionale ‚Erleben' anderer Menschen ist nicht unmittelbar zugänglich, sondern nur über eine kulturell bestimmte emotionale ‚Grammatik' bzw. Codierung zu erschließen. [...] Aus dem Kontext von Schilderungen über emotionales Erleben und dessen Regulierung lassen sich jedoch Informationen zu Funktion und Bewertung dieser Emotionen herausfiltern."[237]

Auf diese Weise kann auch im Themenfeld der Emotionsforschung, wie Monique Scheer argumentiert, „die historische Forschung [...] den Blick und das Verständnis für das gegenwärtig Beobachtbare schärfen".[238] Verstanden als benennende, kommunizierende und regulierende Emotionspraktiken sind die Texte von ComputerspieljournalistInnen eine Materialart mit eigenen Besonderheiten. Eine quellenkritische Analyse setzt hier voraus, dass die darin zu findenden Artikulati-

235 | Vgl. für einen Überblick zur Entwicklung und den Spezifika des Computerspieljournalismus Robert Glashütter: Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam 2009, S. 128-146.

236 | Vgl. einführend Jens Wietschorke: Historische Kulturanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 160-176.

237 | Spieker: Innenansichten, S. 202.

238 | Scheer: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle, S. 74.

onen von Erfahrungen als hochgradig vorstrukturiert reflektiert werden. So kommen in Computerspielzeitschriften nur einige der vielen in der Feldforschung beobachteten Facetten des Vergnügens mit Computerspielgewalt zur Sprache, vor allem diejenigen, die vor dem jeweiligen zeitpolitischen Hintergrund als legitim vertreten werden konnten (vgl. dazu auch Kap. 6.1). Verwendet man diese Materialien aber mit der angemessenen kritischen Distanz, können sie das entstehende ethnografische Bild verschiedener Erfahrungsfacetten verdichten.

Konkret bedeutet das, die jeweiligen Artikel zu Computerspielen wurden gesichtet und solche Stellen markiert, in denen emotionale Erfahrungen in Bezug auf den jeweiligen Spielprozess artikuliert werden. Das ist seltener der Fall, als man denken mag, da sich der Großteil von Computerspieltestberichten auf die Diskussion technischer Neuerungen oder eine eher neutrale Darstellung des Spielablaufs beschränkt. Doch immer wieder versuchen die AutorInnen auch, das Spielgeschehen lebendig zu vermitteln und halten ihre Erfahrungen mit teils anschaulichen Beschreibungen fest. Genau an diesen Stellen ergeben sich Anknüpfungspunkte für die Analyse von Vergnügen.

Auch bei der Zeitschriftenanalyse konzentrierte ich mich vornehmlich auf Artikel zu Spielen, in denen erstens Computerspielgewalt eine zentrale Rolle einnimmt, zweitens ein Avatar (oder ein avatarähnliches Gefährt) im Mittelpunkt steht und die drittens verhältnismäßig ausführlich besprochen oder besonders gut bewertet wurden und demnach zum Mainstream gehören. Da Third- und First-Person-Shooter erst ab Mitte der 1990er-Jahre populär wurden, bezog ich bei Quellen aus den 1980er-Jahren auch 2D-Actionspiele mit ein. Gelegentlich berücksichtigte ich auch solche Games, die nicht sehr populär waren, aber auf andere Weise Aufmerksamkeit erregten, etwa durch die Einführung neuer Game-Design-Elemente. Der Umfang der gesichteten Artikel ist sehr unterschiedlich. Sie umfassten Anfang der 1980er-Jahre teils nur einen Absatz, nach der Jahrtausendwende dann meist mehrere Seiten.

Die 1980er-Jahre werden vornehmlich durch die erste deutsche Computerspielzeitschrift *Telematch* und die daraus hervorgehenden Zeitschriften *Happy Computer Spielesonderteil* und *Power Play* abgedeckt. Ab Anfang der 1990er-Jahre erschienen dann immer mehr und immer unterschiedlichere Zeitschriften, teils spezialisiert auf PC- oder Konsolenspiele, weshalb die Auswahl der Artikel aus diesem Jahrzehnt so unterschiedliche Zeitschriften wie *Amiga Games*, *Amiga Joker*, *ASM*, *Mega Fun*, *PC Joker*, *PC Player*, *Play Time*, *Power Play* und *Video Games* umfasst. Die Jahrtausendwende läutete den langsamen aber stetigen Popularitätsverlust der Print-Computerspielzeitschriften ein. Während beispielsweise die Zeitschrift *Gamestar* 2001 noch ca. 350.000 verkaufte Exemplare pro Monat verbuchen konnte, waren es 2010 nur noch ca. 120.000.[239] Auch meine Analyse

239 | So zumindest eine auf https://de.wikipedia.org/wiki/GameStar veröffentlichte Statistik der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (http://www.ivw.de).

schwenkt ab 2000 zu Online-Artikeln um. Da sich hier eine unüberschaubare Fülle an Materialien bietet, konzentrierte ich mich auf Artikel der Online-Ausgaben der nach wie vor verhältnismäßig populären Computerspielzeitschriften *Gamestar* und *PC Games*.

Alle in dieser Arbeit angeführten Artikel sind online abrufbar, die älteren über die Plattformen www.kultpower.de/archiv/ und www.kultboy.com, die neueren über die jeweiligen Online-Portale der Zeitschriften (Stand: März 2016). Auf die entsprechenden Links wird verwiesen. So können alle angeführten Zitate bei Bedarf in ihrem jeweiligen Kontext nachgelesen werden.

2.3.6 Softwaregestützte Analyse ethnografischer Daten

Die Auswertung der erhobenen Materialien fand mithilfe der Software MAXQDA statt. Während für die qualitative Sozialforschung längst Einführungsbücher für die Datenanalyse mit Qualitative-Data-Analysis-Software (QDA-Software) existieren[240] sowie ein kritischer Methodendiskurs stattfindet,[241] fehlt bisher beides im Bereich spezifisch ethnografischer Forschung. Da innerhalb der ethnografisch arbeitenden Fächer dementsprechend kein Konsens über die Spezifika ethnografischer Datenauswertungen herrscht, wird im Folgenden mein Ansatz hierzu kurz umrissen.

Dieser profitiert in hohem Maße von den Grundsätzen der Grounded Theory Methodology (GTM), wie sie ursprünglich von Barney G. Glaser und Anselm L. Strauss entwickelt wurde,[242] wobei ich der Weiterführung der Methode durch Strauss und Juliet Corbin folge.[243] Die GTM wird in ethnografischen Studien, auch innerhalb der Empirischen Kulturwissenschaft, immer wieder als Grundlage der Datenanalyse angegeben. Dabei bleibt aber meist unerwähnt, dass sich

240 | Vgl. stellvertretend mit Fokus auf das Programm MAXQDA Udo Kuckartz: Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten. Wiesbaden zweite akt. Aufl. 2007.

241 | Vgl. dazu stellvertretend etwa die Beiträge in Graham R. Gibbs/Susanne Friese/Wilma C. Mangabeira (Hg.): Forum: Qualitative Sozialforschung 3 (2002), H. 2, Sonderheft: Using Technology in the Qualitative Research Process. http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/22

242 | Vgl. Barney G. Glaser/Anselm L. Strauss: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research. New Brunswick/London 2006 [erstmals 1967].

243 | Vgl. u.a. Strauss/Corbin: Basics of Qualitative Research; vgl. einführend Anselm L. Strauss/Juliet Corbin: Grounded Theory Methodology. An Overview. In: Normart K. Denzin (Hg.): Handbook of Qualitative Research. London/New York 1994, S. 273-285; Jörg Strübing: Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung. Wiesbaden 2008. Bei Strübing findet sich auch eine genaue Unterscheidung der divergierenden Ansätze von Glaser im Gegensatz zu Strauss und Corbin, vgl. ebd., S. 65-78.

die Zielrichtung derselben nicht mit derer ethnografischer Studien decken muss. Die GTM zielt explizit auf Theoriebildung. Ethnografien dagegen versuchen – zumindest im hier vertretenen Verständnis – das zu erreichen, was Clifford Geertz „dichte Beschreibung“ nennt.[244] In Bezug auf die GTM ergeben sich dadurch entscheidende Unterschiede, auf die auch Strauss und Corbin explizit verweisen.[245] Die folgende Studie erarbeitet zwar mit Hilfe der GTM theoretische Argumente, doch sie hat letztlich vor allem „das nachfühlende Verstehen kulturellen Lebens zum Ziel“.[246] Um dieses Ziel zu erreichen, bedarf es eigenständiger Wege der computergestützten Analyse.

Konkreter erster Schritt war es, aus den vorerst rein explorativ gewonnenen Materialien Perspektiven und Fragestellungen zu entwickeln, was im Sinne eines „‚Aufbrechen[s]‘ der Daten“ prinzipiell dem Verfahren der offenen Codierung der GTM entspricht (ohne diesem Verfahren aber in seinen Details zu folgen).[247] In der verwendeten Analysesoftware werden dazu in erster Linie sogenannte Codes erstellt und mit markierten Stellen innerhalb der Materialien (digitalisierte Feldtagebücher, Transkripte von Interviews bzw. Videos sowie PDF-Scans der Computerspielzeitschriften) verbunden, wo sie als sogenannte Codings dauerhaft am Rand neben den jeweiligen Texten oder Bildern sichtbar bleiben. Ein Code kann vieles sein: ein Schlagwort, ein Thema, eine Frage, ein Argument oder eine Interpretation. Im Sinne eines ethnografischen Nachspürens nach relevanten Perspektiven legte ich mich vorerst bewusst nicht auf eine Art von Codes fest. Erst mit der Zuspitzung der anfangs noch offenen Fragestellung gerieten die verschiedenen auf Computerspielgewalt bezogenen Emotionspraktiken in den Fokus der Codierung.

Ein Beispiel: Eine signifikante Emotionspraxis ist das Beschimpfen von (sowohl computergesteuerten als auch menschlichen) Gegnern. Alle entsprechenden Stellen im Feldtagebuch und in den LP-Videos sowie Kommentare in Interviews oder Verweise in Computerspielzeitschriften auf diese Praxis wurden mit entsprechenden Codings versehen. An den als „Beschimpfungen“ markierten Stellen wird der ethnografische Blick dann aufmerksam für kompetitive Zusammenhänge, für soziale Dynamiken der Rache oder für die Frage nach den spezifischen Gefühlsregeln bei der Artikulation von Feindschaft. Auf die gleiche Weise wurden zahlreiche andere Emotionspraktiken codiert, beispielsweise das gegenseitige Loben für gelungene Kills, die routinierte Artikulation von Schre-

---

244 | Vgl. Geertz: Dichte Beschreibung.

245 | Vgl. Strauss/Corbin: Grounded Theory Methodology, S. 274; Strübing: Grounded Theory, S. 50.

246 | Schmidt-Lauber: Feldforschung, S. 236.

247 | Vgl. grundlegend auch Strauss/Corbin: Basics of Qualitative Research, S. 101-121. Die Bezeichnung der „offenen“ Codierung wählen Strauss und Corbin, „[b]ecause to uncover, name, and develop concepts, we must open up the text and expose the thoughts, ideas, and meanings contained therein.“ Ebd., S. 102.

cken oder Schmerz, die verbale Mobilisierung von Gemeinschaftsgefühlen oder die verschiedenen Arten des Lachens über Computerspielgewalt, und viele mehr. Die Codierung von Emotionspraktiken ist niemals eine neutrale Benennung derselben, sondern impliziert stets eine erste Interpretation (und enthält damit auch bereits ein deduktives Moment).[248] Wenn ein Spieler einen anderen Spieler „Noob" („Anfänger") nennt, dann kann das sowohl eine ernstgemeinte Beschimpfung als auch eine nett gemeinte oder sogar liebevolle Neckerei sein. Diesen Spruch als „Beschimpfung" zu markieren, heißt also auch, ihn als solche zu interpretieren und die eigene Forschungsperspektive in diese Richtung zu lenken.

Noch konkreter wird das dort, wo alltagssprachliche Wendungen für entsprechende Praktiken fehlen. Während sich beispielsweise der ernst intonierte Ausruf „Du dummer Noob [Anfänger, C.B.]!" mit einem gängigen Begriff als „Beschimpfung" benennen und interpretieren lässt, ist ein Ausruf wie „Ich mach dich fertig!" weniger leicht zuzuordnen. Sprüche wie letzterer transportieren aber nichtsdestotrotz einen signifikanten emotionalen Gehalt, den ich nach Erprobung verschiedener Begrifflichkeiten in diesem Fall als „ankündigende Artikulation von Dominanz" benannte und entsprechende Stellen als solche codierte (vgl. dazu auch Kap. 3.1.5). Es liegt auf der Hand, dass dadurch die Interpretation der entsprechenden Praxis im Hinblick auf ihre emotionale Funktion bereits integraler Bestandteil der Codierung wurde. Dieser Effekt war aber durchaus gewollt, da sich auf diese Weise erste Schritte hin zu einer Interpretation der entsprechenden Praktiken im Hinblick auf emotionale Erfahrungen ergaben. In letzterem Fall verdichteten sich sehr unterschiedliche Arten der Artikulation von Dominanz zu der Erkenntnis, dass Gefühle der Dominanz und Überlegenheit zu den herausragenden Erfahrungen im Prozess ludisch-virtueller Gewalt gehören.

Zentral ist, dass diese Interpretationsprozesse stets nachvollziehbar bleiben. Bei der ethnografischen Analyse emotionaler Prozesse sind verschiedene methodische Zugänge möglich, die mal näher am Material bleiben und mal weitergehende Interpretationen unternehmen. Wie produktiv letzteres sein kann, demonstriert beispielsweise Jochen Bonz' ethnopsychoanalytischer Zugang zu Vergnügen.[249] Die vorliegende Studie arbeitet jedoch nicht mit ethnopsychoanalytischen Verfahren, sondern versucht im Interpretationsprozess pragmatisch nah am Material zu bleiben.[250] Im Fall des Codes „ankündigende Artikulation von Dominanz" war beispielsweise Voraussetzung, dass Akteure sich in klarem Zu-

248 | Vgl. ebd., S. 136-137.

249 | Vgl. Jochen Bonz: Fußballbegeisterung – Annäherungen an einen überwältigenden Untersuchungsgegenstand. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 95-113.

250 | Die Metaphern „nah" und „weitergehend" sind natürlich insofern problematisch, als man auch argumentieren könnte, dass die Ethnopsychoanalyse gerade durch ihre weitergehende Interpretation näher an das ethnografische Material herankommt.

sammenhang mit einer geplanten Ausübung von Computerspielgewalt als stärker, besser oder überlegen im Vergleich zu einem noch zu besiegenden Gegner darstellen.

Passende Codebezeichnungen wurden selten auf Anhieb gefunden. Grundlage einer ethnografischen Codierung – insbesondere im Bereich der Emotionsforschung – ist vielmehr ein vorerst flexibler Umgang mit Begriffen und Zuweisungen, aus denen sich unterschiedliche Perspektiven ergeben. Letztere werden in einer zweiten Phase zueinander in Bezug gesetzt. Über die Analysesoftware lassen sich Codes und Codings in umfassenden Listen aufrufen oder man lässt sich Überschneidungspunkte zwischen ihnen anzeigen. Nach und nach kann so – etwa durch die Zusammenführung verschiedener Codes, durch die Neuzuweisung und Ausdifferenzierung verschiedener Codings, durch die Entwicklung klarer Voraussetzungen für die Vergabe einzelner Codes, etc. – die anfänglich sehr heterogene Ansammlung von Codes und Codings strukturiert werden.

Angelehnt ist dieser Prozess an die Phase des „axialen Codierens" in der GTM.[251] Strauss und Corbin nennen diese Art des Codierens „axial", „because coding occurs around the axis of a category, linking categories at the level of properties and dimensions."[252] Als zentrale und damit Achsen-bildende Kategorien der vorliegenden Arbeit dienten verschiedene Emotionspraktiken, die sich jeweils im Hinblick auf verwandte Arten emotionaler Erfahrungen interpretieren ließen. Auf diese Weise kristallisierten sich durch die Analyse von Emotionspraktiken verschiedene Erfahrungsfacetten heraus, deren Beschreibung den Hauptteil der Studie bildet. Zentral war dafür die Frage, welche Arten von Emotionspraktiken und emotionalen Erfahrungen „repeated patterns" zeigen und sich dadurch in Gruppen bündeln lassen, innerhalb derer eine genauere vergleichende Analyse möglich ist.[253] Auch hier folgte ich der GTM nicht in die Details ihres analytischen Vorgehens, das in seiner Stringenz einem den emotionalen Erfahrungen im Feld nachspürenden ethnografischen Vorgehen durchaus auch hinderlich im Wege stehen kann. Übernommen wurde vielmehr der generelle Fokus des axialen Codierens: „[W]hat is important is discovering the ways that categories relate to each other."[254]

Auch die angestrebte und oben bereits angesprochene Triangulation der Daten und Methoden im Forschungsprozess setzte sich im Codierprozess fort. So wurden beispielsweise die in LP-Videos vorkommenden Artikulationen von Dominanz mit den in der teilnehmenden Beobachtung erfassten verglichen und geprüft, ob Hinweise auf Dominanzerfahrungen auch in Computerspielzeitschriften zur Sprache kommen. Interviews boten dabei eine Möglichkeit, die induktiv

251 | Vgl. u.a. Strübing: Grounded Theory, S. 21; Strauss/Corbin: Basics of Qualitative Research, S. 123-142.

252 | Ebd., S. 123.

253 | Ebd., S. 130.

254 | Ebd., S. 142.

aus den anderen Materialarten herausgearbeiteten Erfahrungen gezielt aufzugreifen und so die Verdichtung und Validierung der Erkenntnisse zu unterstützen.

In einer dritten Phase der Codierung, die sich am Prinzip des selektiven Codierens in der GTM orientiert,[255] wurde schließlich auf die „Sättigung" der jeweiligen Kategorien hingearbeitet. Damit ist in der GTM „der Punkt im Verlauf der Analyse gemeint, an dem zusätzliche Daten und eine weitere Auswertung keine neuen Eigenschaften der Kategorie mehr erbringt und auch zu keiner Verfeinerung des Wissens um diese Kategorie mehr beiträgt."[256] Allerdings dient in der GTM das selektive Codieren und das Erreichen einer theoretischen Sättigung insbesondere der Erarbeitung von Theorie. Die vorliegende Studie zielt – ich wiederhole mich hier bewusst – nicht ausschließlich auf Theoriebildung, sondern auf die nachvollziehende Beschreibung von emotionalen Erfahrungen. Eine Sättigung wurde deshalb nicht dann erreicht, wenn eine abschließende theoretische Aussage erarbeitet und verifiziert werden konnte, sondern wenn aus der Datenanalyse klar erkennbare und beschreibbare Erfahrungsfacetten hervortraten.

Dieser Anspruch ist zugleich problematisch, insofern emotionale Prozesse letztlich nicht abschließbar sind und ihre analytische Einhegung einen durchaus deduktiven Eingriff darstellt. Allerdings ist dieser Schritt notwendig, um die chaotische und verschachtelte empirische Wirklichkeit in eine als Text vermittelbare und möglichst übersichtliche Ethnografie münden zu lassen. Ich meine, dass im Folgenden dabei eine dem Feld angemessene Aufteilung der Erfahrungsfacetten gefunden wurde, aber natürlich hätte man diese Grenzen auch anders ziehen können. Der Begriff „Facetten" soll letztlich genau darauf hinweisen, dass die jeweiligen Erfahrungsbereiche eben nicht klar und objektiv zu trennen sind, sondern dass sie stets miteinander verbunden bleiben – und wichtiger noch: dass sich das Vergnügen an Computerspielgewalt gerade aus dieser Verflechtung ergibt.

2.3.7 Abgrenzungen

Bei der Bearbeitung eines mit so vielen Zuschreibungen und Wertungen aufgeladenen Forschungsgegenstands wie dem Vergnügen an Computerspielgewalt wird man als Forschender immer wieder mit sehr spezifischen Erwartungshaltungen konfrontiert. Daher seien hier abschließend noch einige Abgrenzungen vorgenommen, die klären, was die vorliegende Studie *nicht* leistet.

Die Studie möchte in keiner Weise das Vergnügen an Computerspielgewalt oder die beobachteten Praktiken werten, weder im positiven noch im negativen Sinne. Auch beschäftigt sich diese Studie in keiner Weise mit möglichen Wirkungen von Computerspielen auf ihre Spieler.[257] Drittens setzt sich die Studie

255 | Vgl. ebd., S. 143-161.

256 | Strübing: Grounded Theory, S. 33.

257 | Differenzierte Überblicke zu Medienwirkungsfragen geben u.a. Matthias Bopp: „Killerspiele" – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Ders./Serjoscha Wiemer/

nicht mit dem auseinander, was vor oder nach dem Spielprozess geschieht. Sie richtet ihren Blick ausschließlich auf das, was *während* des Spielens oder in spielbezogenen Prozessen (beispielsweise auf einer LAN-Party) passiert.

Die Studie beschäftigt sich außerdem nicht mit der Frage, *warum* Spieler Vergnügen an Computerspielgewalt haben (vgl. auch Kap. 1).[258] Diese Frage würde sich entweder auf außerhalb des Spielprozesses angesiedelte soziokulturelle Bedingungen oder auf evolutionsbiologisch geprägte Faktoren richten und ist meiner Ansicht nach nicht mit ethnografischen Methoden zu beantworten. Allerdings trägt die vorliegende Arbeit indirekt zur Frage nach dem Warum bei, wenn man unterstellt, dass der erste und wichtigste Grund für das Computerspielen ist, dass es Spaß macht. Insofern die Beobachtungen verstehen helfen, was Spielern eigentlich Freude an ludisch-virtueller Gewalt bereitet – oder praxistheoretisch gewendet: *wie* Computerspielgewalt Vergnügen macht – trägt sie auch zur Beantwortung von Warum-Fragen bei.

Auch beschäftigt sich die Studie nicht mit Spielprozessen in Actiongames oder Shootern abseits ihrer Nutzung für das private Vergnügen. Zwar werden entsprechende Spiele teils auch durch militärische Akteure (insbesondere in den

---

Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 183-216; Ingrid Möller/Barbara Krahé: Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft? In: Stephan Günzel u.a. (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam 2009, S. 60-83; und insbesondere Kunczik: Gewalt – Medien – Sucht.

258 | Michael Kunczik und Astrid Zipfel stellen 2006 fest, dass sich neben den Wirkungs- nur sehr wenige Nutzungs- bzw. Motivationsstudien finden. Vgl. Kunczik/Zipfel: Gewalt und Medien, S. 290. Bis heute hat sich daran nur wenig geändert. Aus medienpsychologischer Perspektive vgl. aber Philipp Lehmann u.a.: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten Quandt/ Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 241-262. Aus medienpädagogischer Perspektive vgl. für einige (eher punktuelle) Überlegungen zu Computerspielgewalt im Kontext einer Studie zur Rezeption medialer Gewalt Dorothee M. Meister: Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. Wiesbaden 2008. Die einzige mir bekannte kulturanthropologische Stellungnahme zu Motivationsfragen rund um Computerspielgewalt entstammt einem Kapitel der Monografie „Computerspiel und Lebenswelt" von Thomas Lackner. Allerdings wird die Argumentation des Autors, dass „SpielerInnen gewaltintensive Spiele nicht [spielen], weil sie sich an der dargestellten Gewalt erfreuen, bzw. diese real erleben oder selbst ausüben wollen, sondern weil die Spiele eine Form von Verarbeitungsmöglichkeiten bieten" und so „[m]enschliche Urängste [...] visualisiert und bekämpfbar gemacht" werden, weder empirisch begründet noch nachvollziehbar gemacht. Thomas Lackner: Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld 2014, S. 157-170, hier: S. 165.

USA) zu Trainings- oder Übungszwecken eingesetzt, doch dieses Feld würde eine völlig andere Forschungsperspektive voraussetzen.[259]

Die Studie zielt insgesamt nicht auf eine *repräsentative*, sondern auf eine *explorative* Erfassung der mit Computerspielgewalt machbaren emotionalen Erfahrungen. Mit anderen Worten: Es geht nicht darum, welche Akteure welche Erfahrungen bevorzugen oder ob ein Spiel beziehungsweise Genre bestimmte Erfahrungen begünstigt, sondern darum, was man im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt überhaupt erleben *kann*. Diese Zielrichtung macht deshalb Sinn, weil in aktuellen Diskursen das Vergnügen an Computerspielgewalt häufig viel zu stark vereinfacht wird. Diese Simplifizierungen sollen durch die explorative Analyse aufgebrochen werden.

Daraus ergibt sich auch ein selektiver Umgang mit den bisherigen Forschungs- und Wissensbeständen der Game Studies. Letztere erlebten in den vergangenen zwei Jahrzehnten, erst international, dann auch im deutschsprachigen Raum, einen regelrechten Boom. Zahlreiche Forschungsinstitute und -stellen entstanden, einhergehend mit einer Flut an Sammelbänden, Monografien und Artikeln aus so unterschiedlichen Disziplinen wie den Medien-, Kommunikations-, Erziehungs-, Literatur-, Geschichts-, Kunst-, Kultur-, Wirtschafts-, Rechts- und Sozialwissenschaften, weiter der Psychologie, der Philosophie, genau wie der Kulturanthropologie und Ethnologie. Natürlich entstanden und entstehen auch hier Studien, die sich mit Emotionen oder Erfahrungen im Spielprozess auseinandersetzen. Darunter fallen einerseits theoretische Ansätze,[260] die sich allerdings meist nur schwer mit einer emotionspraxistheoretisch ausgerichteten Perspektive vereinen lassen. Das gilt auch für einige der sehr dominanten theoretischen Konzepte der Game Studies, die indirekt deren Perspektive auf emotionale Erfahrungen prägen. Für viele medienwissenschaftliche Studien ist beispielsweise die Frage nach einer „Immersion" beziehungsweise „Involvierung" der Spieler in den Spielprozess zentral.[261] Unabhängig davon, dass diese Begriffe äußerst heterogen definiert

---

259 | Vgl. zu dieser Perspektive exemplarisch Konrad Lischka: Schöne Spiele, falsche Freunde. In: Florian Rötzer (Hg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2003, S. 59-67.

260 | Vgl. exemplarisch Gordon Calleja: Emotional Involvement in Digital Games. In: International Journal of Arts and Technology 4 (2011), H. 1, S. 19-32; Aki Järvinen: Understanding Video Games as Emotional Experiences. In: Bernard Perron/Mark J.P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader 2. New York/London 2009, S. 85-108; Petri Lankoski: Computer Games and Emotions. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 39-55; Carsten Wünsch/Bastian Jenderek: Computerspielen als Unterhaltung. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 41-56.

261 | Vgl. exemplarisch und einführend Britta Neitzel: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012,

werden, sind solche Subjektzustände durch eine empirische und an Emotionspraktiken interessierte Studie schlicht nicht zu erfassen. Ich werde im Laufe der Arbeit stattdessen verschiedene andere theoretische Konzepte anführen, die meines Erachtens geeigneter sind, um emotionale Erfahrungen im Spielprozess von den Praktiken der Spieler her zu denken und zu beschreiben.

Zweitens finden sich im Bereich der Game Studies gegenstandsbezogene Studien, die einzelne auch für die vorliegende Arbeit relevante Erfahrungen ansprechen. Allerdings ist ein nicht unwesentlicher Teil dieser Studien aufgrund ihrer empirisch nicht fundierten Argumentation aus ethnografischer Sicht mehr als problematisch. Nicht selten gewinnt man den Eindruck, dass zugunsten der Einpassung in ein theoretisches Argument den Spielern schlichtweg eine bestimmte Art des Erlebens unterstellt wird. Gelegentlich zeigt sich auch anhand sachlicher Fehler, dass AutorInnen sich nicht ausreichend über entsprechende Spiele informiert geschweige denn nach der Perspektive der tatsächlichen Spieler gefragt haben. Andere Texte treffen dagegen, auch ohne strukturiertes empirisches Vorgehen, den Nagel einer Spielerfahrung auf den Kopf. Die Konsequenz für die vorliegende Studie ist eine bewusst selektive Bezugnahme auf das vielschichtige Thesenrepertoire der Game Studies: Nur dort, wo sich entsprechende Erfahrungen auch im ethnografisch erhobenen Material wiederfinden, werden diese Thesen und Überlegungen als reflektierende und oftmals sehr bereichernde Instanzen in die Analyse mit einbezogen.

S. 75-103; Jan-Noël Thon: Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept. In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience. Rovaniemi 2008, S. 29-43.

3. Virtuell-körperlich

3.1 Angriff

Es ist 1983. Der junge Computerspieljournalist Helge Andersen hat ein Problem. Er findet „Ballerspiele", bei denen man in dieser frühen Phase des Computerspielens meist ein simpel animiertes Raumschiff in zweidimensionaler Grafik auf abstrakte Pixelgebilde schießen lässt, prinzipiell albern. Und doch üben sie, wie er in einem Artikel der ersten deutschen Computerspielzeitschrift *Telematch* beschreibt, einen fesselnden Reiz auf ihn aus. Er startet ein Ballerspiel:

> „Und schon geht's los! Da kracht es und blitzt es, löst ein Geknatter das nächste Aufschlag-Geräusch ab, der Joystick des Handreglers droht abzubrechen, und immer wieder sage ich mir: Ballerspiele sind blöde! So blöde aber auch wieder nicht, denn ich kann mich von einigen dieser Spiele nicht trennen."[1]

Auf der Suche nach Worten, um seine Faszination vermitteln zu können, beschreibt Andersen verschiedene Spiele, darunter *Phoenix*, in dem man auf angreifende Flugsaurier schießen muss:

> „[W]as ist das: diese Viecher, das sind ja Flugsaurier. Herrlich, diese Flatterbewegungen, direkt echt und elegant! Wumm, der saß! Alles andere als elegant haben die es auf mich abgesehen. Nicht noch einmal, ihr Vögel, und vor allem nicht mit mir! Jetzt heißt es, konzentriert und mit System vorzugehen. Eine Joystick-Bewegung nach hinten, und schon baut sich ein Schutzschirm auf. Aber nach wenigen Sekunden bin ich wieder mir selbst überlassen. Die Armada der Vögel nimmt ab, und aus blau wird rot! Wieder bewegt sich was, wieder fleucht es auf dem Bildschirm. Jetzt oder nie: links, rechts, Knopf, Knopf, Schutzschild...! Oh, was für ein Spaß!"[2]

---

1 | Helge Andersen: Schnell, schneller, superschnell. In: Telematch (März 1983), H. 4+5, S. 18-19, hier: S. 18. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite18

2 | Ebd., S. 19.

Im deutschsprachigen Raum gehört Andersens Text zu den ersten Versuchen, das Vergnügen an Computerspielgewalt zu beschreiben. Dem simplen Aufbau der damaligen Spiele entsprechend, steht in seinem Text eine ganz grundlegende Dimension dieses Vergnügens im Vordergrund: der Spaß am aktiven Umgang mit computervermittelten Repräsentationen von Gewalt im Zuge eines Angriffs auf computervermittelte Gegner.

Das folgende Kapitel widmet sich den dabei gemachten Erfahrungen, in denen die virtuell-körperliche Dimension des Erlebens zentral ist. Zur Theorie einer virtuellen Körperlichkeit folgt später ein eigenes Kapitel. Zuerst möchte ich direkt ins Material einsteigen, mit einer historischen Annäherung an das Vergnügen an computersimulierten audiovisuellen Effekten, die durch Spielereinwirkung ausgelöst werden und sich zu einer als angenehm gedeuteten emotionalen Erfahrung verdichten.

3.1.1 Effektstaunen

Die Diskussion von Grafik- und Soundeffekten nimmt seit 1983 in Computerspieltests stets viel Raum ein. Sie fällt vor allem dort positiv aus, wo Detailreichtum, Flüssigkeit und Design der audiovisuellen Repräsentationen Neues und Spektakuläres bieten. Die Entwicklungsgeschichte des Genres der Actionspiele ist dementsprechend eine Geschichte der permanenten gegenseitigen Überbietung in puncto audiovisuelle Superlative. In frühen Testberichten werden Actionspiele teils ausschließlich aufgrund dieser Eigenschaften positiv bewertet. So stellt der Journalist Heinrich Lenhardt 1986 fest, dass das „gepflegte Ballerspiel“ *Starstrike II* zwar weder ein originelles Spielprinzip noch eine erwähnenswerte Story habe, doch die Animationen überzeugen ihn: „Ohne die scharfe Grafik wäre Starstrike II ein hässliches Software-Entlein. Aber die tolle Animation sorgt wohl bei allen Action-Fans für einen erhöhten Adrenalin-Ausstoß.“[3]

Solche Hinweise auf die Intensivierung emotionaler Erfahrungen und die Affizierung der Körper der Spieler durch gelungene audiovisuelle Darstellungen sind keine Seltenheit. Allerdings geht es hier erst einmal nicht um Repräsentationen physischer Gewalt. Die Journalisten dieser Zeit (tatsächlich alle männlich) sind stets bemüht, Vorurteilen gegenüber der Freude an Computerspielgewalt aus dem Weg zu gehen (vgl. auch Kap. 6.1.1). Doch da insbesondere der Genuss guter Grafik ein völlig legitimes Vergnügen ist (was sich sicherlich auch aus der gesellschaftlichen Akzeptanz von Technikbegeisterung und Kunstgenuss ergibt), kann über diesen Umweg zumindest hin und wieder auch der Spaß an der Zerstörung artikuliert werden. Insbesondere Lenhardt findet immer wieder blumige Worte. Im Testbericht zum 2D-Shooter *Trantor – The last Stormtrooper* von 1988 scheint er beispielsweise ein poetisch-malerisches Kunstwerk zu bestaunen: „Trantor ist

3 | Heinrich Lenhardt: Starstrike II. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 8. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite8

grafisch ein Gedicht; alleine die farbenprächtigen Salven, die der Flammenwerfer spuckt, sind eine Augenweide.“[4]

Bis Ende der 1980er-Jahre wurden die spektakulärsten Effekte noch durch die in Spielhallen stehenden Videospielautomaten geboten. 1988 wird im Test zum Kampfjet-Spiel *Afterburner* von der für damalige Verhältnisse beeindruckenden 3D-Grafik geschwärmt. „Man ballert alles ab, was man abballern kann, und erfreut sich an der exzellenten Grafik“, kommentiert Boris Schneider und ergänzt: „Auf Extra-Waffen und ähnliche Details muss man leider verzichten. Trotzdem spielt man Afterburner immer wieder, denn die Effekte ziehen einen völlig in den Bann.“[5] Und sein Kollege Martin Gaksch meint: „Wenn der Automat nicht so teuer wäre (2 Mark pro Spiel), würde ich mir andauernd die Explosionen anschauen.“[6]

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die Freude über gelungene Grafik ist keinesfalls nur auf Schüsse und Explosionen beschränkt. Die Gestaltung der Landschaften, der Detailreichtum der Figuren, Raumschiffe und Fantasiewesen, die immer feineren Gesichtszüge, die immer komplexeren Animationen der Bewegungen, all das ist wichtig für die Bewertung von Computerspielen und wird so ausführlich wie wortreich bestaunt. Was in den obigen Beispielen aber bereits mitschwingt, wird dann ab Anfang der 1990er-Jahre, als sich die meisten ComputerspieljournalistInnen über moralische Bedenken in puncto Gewalt hinwegzusetzen beginnen, immer konkreter sichtbar: nämlich die (eigentlich naheliegende) Tatsache, dass die spektakulärsten Effekte in Actionspielen auch und vor allem in Momenten der Zerstörung bewundert werden können. Die Artikulation des Genusses solcher spektakulären Effekte ist eine kommunizierende Emotionspraxis, die ich im Folgenden als Effektstaunen bezeichne. Sie macht nicht nur sichtbar, dass diese Effekte ein wichtiger Bestandteil der mit Computerspielgewalt gemachten Erfahrungen sind, sondern auch, dass sich zahlreiche Differenzierungen in der Rezeption der vielfältigen Eindrücke ergeben.

„Schöner Sterben“

Als eines der ersten, flüssig aus der Ego-Perspektive spielbaren Fantasy-Actionspiele wird 1992 *Ultima Underworld – The Stygian Abyss* gefeiert, wobei man unter anderem den „Realismus“ des Kampfsystems lobt: „Per Maus fuchtelt man mit seiner Waffe im Grafikfenster herum, wobei sich die Hiebe fein variieren bzw. dosieren lassen, und ihre blutige Wirkung ‚hautnah‘ am Screen zu sehen ist.“[7] Auch von modernen 3D-Weltraum-Shooter sind viele angetan. Die Welt-

4 | Heinrich Lenhardt: Trantor – The last Stormtrooper. In: Power Play (1988), H. 2, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite34

5 | Boris Schneider/Martin Gaksch: Afterburner. In: Power Play (1988), H. 2, S. 104. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite104

6 | Ebd.

7 | Max Magenauer: Ultima Underworld – The Stygian Abyss. In: PC Joker (1992), H. 2, S. 50. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=11367&s=1

raumschlachten im *Krieg der Sterne*-Spiel *Rebel Aussault* von 1994 beispielsweise hebt ein Tester mit den Worten hervor: „Mit ohrenbetäubendem Donnern kreischen ein paar TIE-Fighter an meinem Raumer rechts vorbei, während links in einer gigantischen Explosion unter dem Zischen meiner Laserkanonen ein imperialer Jäger verglüht."[8] Und unter einem Screenshot des Ego-Shooters *Doom 2 – Hell on Earth,* auf dem die „Chaingun" des Spielers einen Zombie durchlöchert, werden die Einschlagseffekte bewundert: „Schöner Sterben: Die Chaingun lässt den Zombies keine Chance".[9]

Das Wort „schöner" in diesem Kommentar ist signifikant. Es macht einen Unterschied für das Vergnügen an Computerspielgewalt, ob beispielsweise ein gegnerisches Raumschiff bei einem erfolgreichen Treffer leise verschwindet oder in einer knallenden, gut animierten Explosion in alle Einzelteile zerfetzt wird, und genauso, ob ein Zombie einfach umfällt oder begleitet von komplexen Trefferanimationen zu Boden sinkt (siehe Screenshot zum letzten Beispiel). Genau das bringt Heinrich Lenhardt 1994 in einem Test zum Fantasy-Actionspiel *The Elder Scrolls: Arena* auf den Punkt: „Der Befriedigungsfaktor beim Zerschnippeln widerlicher Orks ist dank starker Grafik und spannender Soundeffekte besonders hoch."[10]

Die Effekt-Steigerungslogik der Computerspielbranche bringt dabei immer Neues hervor: spektakuläre Trefferanimationen, detaillierte Nahkampfkills, teils einzeln abtrennbare Gliedmaßen, Bluteffekte, und so weiter. Das bedeutet allerdings nicht, dass Computerspiele in einem linearen Prozess immer realistischer werden. Der Medienwissenschaftler Stephan Günzel verweist darauf, dass die Veränderung der Bildstile von Computerspielen nicht unhinterfragt als „eine Annäherung des Bildes an die Wirklichkeit" interpretiert werden darf, sondern sie „vielmehr einer immanenten Entwicklungslogik der gegenständlichen Darstellungsweise" folgt.[11] Was sich steigert, ist nicht der Realismus der Gewaltdarstellungen, sondern ihre Detailgenauigkeit und die Komplexität der Animationen.[12] Genau das steht auch bei den Testberichten in Computerspielzeitschriften im Vordergrund: die Freude an der Originalität, Vielfältigkeit, Kreativität und

---

8 | Michael Hengst: Rebel Assault. In: Power Play (1994), H. 1, 46-47, hier: S. 46. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=3346

9 | Michael Hengst: Hell on Earth. Die Zahl des Tiers. In: Power Play (1994), H. 11, S. 38-40, hier: S. 38. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=514

10 | Heinrich Lenhardt: The Elder Scrolls: Arena. In: PC Player, S. 42-43, hier 43. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5931

11 | Günzel: Simulation und Perspektive, S. 341.

12 | Vgl. aus Perspektive der Gewaltforschung auch Randall Collins: „One reason that real violence looks so ugly is because we have been exposed to so much mythical violence. That we actually see it unfolding before our eyes in films and on television makes us feel that this is what real violence is like. Contemporary film style of grabbing the viewers' attention with bloody injuries and brutal aggressiveness may give many people the

formschönen Gestaltung der Effekte. Der Fantasy-Shooter *Requiem: Avenging Angel* von 1999 beispielsweise bietet dem Spieler als von Gott gesandtem Engel im Kampf gegen die Heerscharen des Bösen neben konventionellen Schusswaffen die Möglichkeit, die gegnerischen Monster durch Raketenwerfer und magische beziehungsweise „‚göttliche' Fähigkeiten" ins Jenseits zu befördern, das alles in bester Grafik und flüssiger Animation.[13] Eine entsprechende Passage im Test liest sich wie die Beschreibung einer Kunstinstallation:

„Die optisch und insbesondere animationstechnisch überzeugende Präsentation rundet eine breit gefächerte Effektpalette ab. Raketen fliegen eine Rauchspur hinter sich her ziehend, auf das Ziel zu und ein beachtlicher Feuerball illustriert die Explosion, bei der die Funken durch die Luft wirbeln. Ebenso sehenswert wurden teilweise Eure ‚göttlichen' Fähigkeiten in Szene gesetzt. Die Schockwelle lässt scheinbar sogar den Monitor vibrieren, und bei der via ‚Apocalpse' [sic] erzeugten, gigantischen Detonation wird der Schauplatz kurzzeitig in gleißendes Licht getaucht. Die visuellen Möglichkeiten der Requiem-Engine reichen bis hin zur Deformation der Polygon-Widersacher, sobald Ihr den Ärmsten mit Hilfe des ‚Bloodboil'-Zaubers ein gar schreckliches Ende beschert."[14]

Bis heute wird das Effektrepertoire ständig erweitert, so dass immer neue Varianten des Staunens möglich werden. „Ganz neu", loben beispielsweise die TesterInnen des 2013 veröffentlichten Multiplayer-Shooters *Battlefield 4*, „sind die M2 SLAM-Minen, die sich auch an Wänden anbringen lassen. Oder man pappt sie direkt ans Zielfahrzeug, zündet sie aus sicherer Entfernung mit einem Raketentreffer und erfreut sich am resultierenden Feuerwerk – aaah, oooh!"[15]

In eher nahkampfbetonten Spielen, in denen beispielsweise mit Schwertern gekämpft wird, begegnet man seltener Explosionen, Qualm und Rauch. Umso wichtiger sind hier Treffer- und Sterbeanimationen, wobei unter anderem das sogenannte *Ragdoll*-Verfahren zum Tragen kommt. Gegner sterben durch diese dynamische Körper- und Trefferphysik nicht mehr in vorgefertigten Standardbewegungen, sondern es werden jeweils individuelle Bewegungen der in sich zusammensackenden oder davongeschleuderten virtuellen Körper animiert. Kombiniert mit vorprogrammierten Bewegungsabläufen und Effekten ergibt sich daraus ein verdichteter sinnlicher Eindruck. Das muss nicht immer gleich mit der völligen Zerstörung der Gegner einhergehen: „Die Wucht der eigenen Hiebe",

sense that entertainment violence is, if anything, too realistic. Nothing could be farther from the truth." Collins: Violence, S. 10.

13 | Christian Peller: Requiem: Avenging Angel. In: Power Play (1999), H. 4, S. 70-75, hier: S. 75. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7465

14 | Ebd.

15 | Petra Schmitz/Johannes Rohe: Mit Rumms und Routine. Battlefield 4 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2013). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/test/battlefield_4,47443,3029485.html

lobt beispielsweise ein Tester des Fantasy-Rollenspiels *Skyrim* von 2011, „kommt prima rüber, etwa wenn getroffene Feinde nach hinten torkeln oder wenn eine Waffe klirrend vom gegnerischen Schild abprallt."[16]

Hier wird bereits deutlich, dass neben den visuellen Effekten auch der Sound eine große Rolle spielt.[17] Zum Standard gehören Anfang der 1980er Jahre vorerst nur simple Schuss und Treffergeräusche. Doch bereits in der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 wird auch über ein Sprachmodul für den Atari berichtet, durch das sich bedrohten Gegnern ein „Aua", „Hilfe" oder „unfair, zurück, Mammi... u.s.w." entlocken lässt.[18] 1986 schwärmt Heinrich Lenhardt dann von den Kampfschreien im Action-Prügelspiel *Karate Kid II*: „[D]ie digitalisierten Kampfschreie muss man einfach gehört haben. Da dreht man beim Spielen gerne den Lautstärkeregler hoch und reißt alle Fenster auf, damit der Rest der Menschheit die Freude an ‚Harr!', ‚Uhhhh!' & Co. etwas teilen kann."[19] Doch als wirklich „atemberaubend" werden die Sounds vor allem dort bewertet, wo es richtig knallt: „Artillerieschläge lassen die Boxen vibrieren, nie zuvor gab es derart realistische Schussgeräusche", staunt beispielsweise ein Tester des Multiplayer-Shooters *Battlefield 2* von 2005.[20]

„Eine wahre Augenweide"

Im Vordergrund stehen aber stets die grafischen Effekte. Dementsprechend wird das Effektstaunen in Computerspielzeitschriften nicht nur sprachlich, sondern auch und vor allem bildlich vermittelt. Bereits die Testberichte der frühen 1980er-Jahre sind häufig von gezeichneten Bildern eingerahmt, die bei Actionspielen fast immer feuernde oder explodierende Raumschiffe, Panzer, Kampfjets, etc. zei-

---

16 | Felix Schütz: The Elder Scrolls 5: Skyrim im Test. Rollenspiel-Riese mit grenzenloser Freiheit – jetzt auch mit PC-Wertung! In: PCGames.de (15.11.2011). http://www.pcgames.de/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-PC-128680/Tests/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-im-Test-Rollenspiel-Riese-mit-grenzenloser-Freiheit-jetzt-auch-mit-PC-Wertung-Test-des-Tages-853839/

17 | Vgl. einführend zur Soundgestaltung in Ego-Shootern Erik Fischer/Bettina Schlüter: Klänge und Klangräume in Doom 3 – Zum Sound Design von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 353-371.

18 | O.A.: Jetzt spricht der Atari-Computer und schreit „Aua" mitten im Computer-Spiel. In: Telematch (1983), H. 1, S. 57. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite56

19 | Boris Schneider/Heinrich Lenhardt: Karate Kid II. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite64

20 | Fabian Siegismund: Der beste Multiplayer-Shooter. Battlefield 2 im Test. In: Gamestar.de (21.07.2005). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-2/test/battlefield_2,33353,2311450.html

gen.[21] Genauso heben die großformatigen Werbeanzeigen für Actionspiele häufig den Moment der Zerstörung hervor, meist in Form von Schüssen oder Explosionen. Eine Werbung zum Spiel *Rygar* von 1988 gehört zu den ersten Darstellungen dieser Art, in denen explizit das Töten eines Menschen (hier mithilfe eines kreisrunden Sägeblatts, betont durch Blutspritzer) in den Mittelpunkt gerückt wird.[22]

Ab Mitte der 1980er-Jahre werden zudem meist größere Screenshots der Spiele in Testberichten mit abgebildet. Auch hier sieht man – zwar nicht immer, aber häufig – den Moment des Schusses oder Schlags beziehungsweise des Treffers oder der Explosion visualisiert. Ein eindrückliches Beispiel bietet der Testbericht zur Umsetzung des Ego-Shooter-Klassikers *Doom* für die Konsole *Nintendo 64* von 1997 (empfohlenes Beispiel).[23] Auf sieben großen Bildern werden verschiedene Schusseffekte, Explosionen und blutende Monster abgebildet. In den Bildunterschriften ist beispielsweise zu lesen: „Es gibt doch nichts über den Einschlag eines zünftigen Raketengeschosses zu meckern"; „Die Dämonenbrüder hinterlassen eine riesensauerei [sic] auf dem Boden"; oder „Die Licht- und Explosionseffekte in Doom 64 sind [...] eine wahre Augenweide."[24]

In heutigen Online-Testberichten von 3D-Actionspielen gibt es meist ganze Reihen an Screenshots, die ähnliche Momente zeigen und so die selbstausgelösten, spektakulären Effekte in ihrer eigenen, visuellen Sprache zelebrieren. Besonders viele dieser Screenshots finden sich in einem Spezial-Artikel der Computerspielzeitschrift *Gamestar* zum Thema Explosionen.[25] Hier werden nicht nur die Effekte bestaunt, sondern auch kenntnisreich die Stärken der ihnen zugrundeliegenden Software-Engines diskutiert. „Ein klassischer Shooter wäre", so der Autor Jan Purrucker im Fazit, „ohne ordentliches Feuerwerk nur halb so spaßig [...]".[26]

Zusammengefasst demonstriert diese historische Annäherung, dass der Genuss von audiovisuellen Effekten im Zuge der Ausübung von Computerspielgewalt eine zentrale Facette des Vergnügens daran ist. Das bestätigt sich auch im Blick auf andere ethnografische Materialien. Der Spieler Tommy kommentiert im Interview beispielsweise, dass er die Gewalt in Spielen eigentlich nicht brauche, doch mit Gewalt seien sie eben „actionreicher". (IV23) Er erläutert:

---

21 | Vgl. exemplarisch Telematch (1983), H. 4, S. 50, rechtes Bild. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite50

22 | Vgl. Power Play (1988), H. 1, S. 81. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite80

23 | Wolfgang Schaedle: Doom 64. In: Video Games (1997), H. 9, S. 84-85. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6275

24 | Ebd., S. 85.

25 | Marc Sehr/Julian Heimpel/Jan Purrucker: 3D-Grafik im Wandel der Zeit, Teil 9. Explosionen in Spielen, mit Community-Update. In: Gamestar.de (26.4.2013). http://www.gamestar.de/hardware/praxis/grafikkarten/2563304/3d_grafik_im_wandel_der_zeit.html

26 | Ebd.

„Explosionen, etc. pp., weißt du? So grafisch kommt das besser rüber, deswegen ... Ich muss sagen, für mich ist es schöner, gewalttätige Spiele zu spielen. Jetzt nicht, wegen der Gewalt an sich, sondern halt, weiß ich nicht, wenn ich zum Beispiel Battlefield nehme, wenn du da siehst: die Explosionen, die Lichteffekte und sowas, das nimmt mich dann mit.“ (IV23)

Auch in den Sprachkanälen von Online-Multiplayer-Spielen wird immer wieder über Effekte gestaunt, die visuellen wie die auditiven. Ein mir vertrauter Mitspieler beispielsweise freute sich nach dem Killen eines Gegners: „Da hast du so richtig schön die Knochen knacken hören beim Eintreffen der Schüsse!“, und beendete den Satz mit einem genüsslichen Lachen. (FT)

Ein besonderer Moment ergab sich, als ich gemeinsam mit dem Spieler Darkdragon durch die weiten Landschaften von *DayZ* streifte und der Basis eines anderen Clans (so werden hier die Spielergruppen genannt) einen Besuch abstattete. Wir wussten, die Spieler dieses Clans waren zur Zeit nicht online, und so beschloss Darkdragon, dass er die in ihrer Basis gelagerten Fahrzeuge zerstören wollte. Das Spiel gibt solche Aktionen nicht als Ziel vor, im Gegenteil wäre ein freundschaftliches Verhalten mindestens ebenso gut möglich. Bei der Basis der Gegner angekommen, brachte er sich in Position für den Wurf von Handgranaten. Ich ging in Deckung, da der Tod des eigenen Avatars in *DayZ* permanent ist. Mein Mitspieler warf seine Granaten auf die (zwischen den unzerstörbaren Häusern herumstehenden) Fahrzeuge und wir warteten gespannt auf den Effekt. Erst passierte gar nichts und ich begann schon, mich über ihn lustig zu machen. Dann explodierten gleich mehrere Granaten auf einmal und überall blitzten Lichteffekte auf, Autos verwandelten sich in Wracks, Flammen und dunkle Rauchschwaden stiegen auf. Darkdragon warf weitere Granaten und freute sich zwischendurch im Sprachkanal stolz: „Lol![27] Direkt auf die Ladefläche [eines Autos, C.B.], gesehen?“ Plötzlich ertönte eine sehr nahe Explosion und die dadurch entstehende, simulierte Druckwelle setzte den Ton meiner Kopfhörer außer Kraft (so wie mich eine echte Explosion ertauben lassen würde), was mir ein erstauntes „Wooouuu!“ entlockte. Langsam beruhigte sich das Gehör meines Avatars wieder und wir setzten uns in die Nähe der Wracks, um die Flammen zu bewundern. Einen Moment schwiegen wir andächtig, bis ich einfach aussprach, was ich empfand: „Hübsch.“ Darkdragon erwiderte, wie mir schien lächelnd: „Das sieht cool aus, gefällt mir auch.“ Zuhause vor dem PC zückte er dann sein Smartphone, machte kurzerhand ein Foto von seinem Bildschirm, auf dem sein Avatar mit Blick auf die brennenden Wracks zu sehen war, und schickte es an die *WhatsApp*-Gruppe unseres Clans (eine durchaus gängige Praxis des Teilens von Spielmomenten

27 | „Lol“ steht für „Laughing out Loud“ und gilt in Spielkulturen als Ausdruck des eigenen überraschten oder auch amüsierten Lachens. Während sich dieses Kürzel ursprünglich im Rahmen von Chat-Kommunikationsprozessen durchgesetzt hat, wird es inzwischen auch (als einsilbiges) Wort in Sprachkanälen gesprochen.

über Mobile Devices). So konnten auch unsere gerade nicht aktiven Mitspieler an diesem Moment teilhaben und schon bald antworteten einige per Smartphone mit Smileys oder beteiligten sich an unserem Vergnügen mit einem getippten „Nice“ oder „stark!!“ (FT).

Ähnliche Begriffe kommen regelmäßig in Let’s Play-Videos zum Einsatz, wenn dort Sachen in die Luft gejagt werden oder andere spektakuläre Effekte über den Bildschirm flimmern. Auch *Grand Theft Auto 5* ist unter anderem für seine Explosionseffekte bekannt. In einer der LP-Folgen zu diesem Spiel drängen sich diese einigermaßen dicht zusammen (empfohlenes Beispiel):[28] Der Let’s Player Gronkh (neben ihm als kommentierender Zuschauer sein Kumpel Sarazar) steckt mit seinem Avatar schon zu Beginn der Folge mitten im Kampf gegen chinesische Gangster. Autos fliegen in die Luft und auch ein riesiger Benzintank wird mit dem Maschinengewehr zur Explosion gebracht – all das kommentiert der neben ihm sitzende, aber in diesem Fall nicht selbst spielende Let’s Player Sarazar beispielsweise mit „Jaaa, hervorragend!“, „Poahaha, sehr nice!“, „Yeah, so gefällt mir das!“ oder „Explosiv ist immer gut!“.

Auch diese Ausdrücke gehören zur Praxis des Effektstaunens. Als Emotionspraxis arbeitet sie an der permanenten Vergegenwärtigung der Freude an Zerstörungseffekten mit. Im Interview merkt der Spieler Milo zu den Actionszenen von GTA5 an:

„Also ich find sie schon beinahe filmreif, also sind sehr gut gelungen so. Ich mein, die Engine lässt das ja auch zu, dass die Autos schön explodieren und ein paar Feuerbälle und so. Also das macht schon Spaß. Also würd ich in nem Actionfilm [...] wahrscheinlich ungefähr genauso erleben.“ (IV14)

Damit wirft Milo zugleich eine entscheidende Frage auf: Ist das Effektstaunen in Zusammenhang mit Computerspielgewalt gleichzusetzen mit dem Effektstaunen bei der Rezeption von Actionfilmen?

3.1.2 Einschlagslust

Um diese Frage beantworten zu können, unterscheide ich im Folgenden in zwei Kategorien der Beteiligung an Computerspielgewalt. Die erste umfasst das Beobachten von Computerspielgewalt: Ein Akteur sieht beim Spielen nur zu (wie Sarazar in obigem Beispiel aus GTA5), oder er spielt zwar mit, übt aber selbst nicht aktiv die Computerspielgewalt aus (wie ich selbst in obigem Beispiel aus *DayZ*). In solchen Fällen ist das Effektstaunen wie bei der Film- und Fernsehrezeption ‚passiv‘. Die Anführungszeichen sind wichtig, da alle Wahrnehmung

28 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #018 - Scharfe Geschütze & Bregengrütze * Let’s Play GTA 5 (GTA V) (3.10.2013), 0:00-1:25. https://www.youtube.com/embed/m6T_xPVQg5M?start=0&end=85

„erst durch eine der sinnlichen Affizierung ‚folgende' psychische und kognitive Formierungsaktivität" entsteht, weshalb es „letztlich kein wirkliches Berieseln gibt und alle Rezeption als aktives Verhalten eines Subjekts zu betrachten ist."[29] So zumindest argumentiert Thomas Hausmanninger, der diese Beobachtung mit Arnold Gehlens Modell der „Funktionslust" in Verbindung bringt.[30] Auch die vermeintlich passive Rezeption von filmischen Gewaltdarstellungen ermöglicht, so Hausmanninger, „jene Lust, die wir an zweckfreien Vollzügen selbst haben, die gewissermaßen im Genuss der psychophysischen Aktivität als Aktivität, in der Erregung als solcher, dem energetischen Zustand unserer selbst an sich besteht."[31]

Die für das Vergnügen an Computerspielgewalt entscheidende Frage ist nun, ob daneben eine zweite Art der Beteiligung, nämlich die eigenständige und aktive Ausübung von Computerspielgewalt, auch spezifische emotionale Erfahrungen erlaubt. Im Folgenden möchte ich im Anschluss an neuere Studien aus Medienpsychologie sowie Sozial- und Medienwissenschaft zeigen, dass es diese Unterschiede gibt und wichtiger noch, dass sie eine entscheidende Spezifik des Vergnügens an Computerspielgewalt ausmachen.

Der Medienpsychologe Christoph Klimmt diskutierte bereits ein ähnliches Modell wie das der Funktionslust in Bezug auf Computerspielprozesse. In seiner Dissertation zum „Unterhaltungserleben" im Computerspiel argumentiert er, dass eine von drei Säulen desselben das „Selbstwirksamkeitserleben" der Spieler sei.[32] Der unmittelbare zeitliche Zusammenhang zwischen der Eingabe eines Befehls im Computerspiel und der Ausgabe der resultierenden Effekte, so Klimmt, bringe eine unterhaltsame „Eingabe-Ausgabe-Schleife" hervor: „[...] für das Individuum ist es eine besondere Erfahrung, wenn auf jede Handlung ohne jegliche Verzögerung eine Reaktion folgt."[33] Während viele gewöhnliche Alltagshandlungen durch Phasen des Leerlaufs gekennzeichnet seien, könnten Computerspiele (ähnlich wie beispielsweise Musikinstrumente) einen Prozess des Selbstwirksamkeitserlebens, das heißt „die fortlaufende Wahrnehmung eigener direkt-kausaler Einflussnahme auf das Geschehen", aufrechterhalten.[34] „Sich selbst als wirksam, als kausaler Agent zu empfinden", schlussfolgert Klimmt, „bereitet dem Subjekt [...] großes Vergnügen."[35]

---

29 | Thomas Hausmanninger: Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In: Ders./Thomas Bohrmann (Hg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002, S. 231-259, hier: S. 232.

30 | Ebd., S. 233.

31 | Ebd.

32 | Christoph Klimmt: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln 2006, S. 76-81, hier: S. 76.

33 | Ebd.

34 | Ebd.

35 | Ebd., S. 79.

Ergänzen lässt sich diese Hypothese durch sozial- und medienwissenschaftliche Überlegungen von Ralf Adelmann und Hartmut Winkler, die ebenfalls ein auf Computerspiele zugeschnittenes Handlungsmodell entwickeln und dafür den Begriff der „Para-Aktion" prägen.[36] Diese sind „Handlungen in Computerspielen [...], die ein handelndes Subjekt implizieren und hervorbringen"[37] und in deren Zentrum „das ‚reale' Vergnügen an unmittelbar verkoppelter Aktion/Reaktion"[38] steht. Diese Überlegungen schließen sie an Norbert Elias' Arbeiten zum Prozess der Zivilisation an, in denen er argumentiert, dass die Moderne durch eine fortschreitende Verlängerung von Handlungsketten gekennzeichnet sei. In Alltag und Arbeitsleben hätten unsere Handlungen immer seltener unmittelbare und konkret nachvollziehbare Effekte. Vor diesem Hintergrund könnten, so Adelmann und Winkler, die kurzen Handlungsketten in Computerspielen als besonders positiv erfahren werden.

Problematisch ist sicherlich, dass Adelmann und Winkler keinerlei empirische Beobachtungen vorlegen, die ihre Hypothese stützen. Auch Klimmt bietet in seiner Dissertation keine experimentelle Prüfung der oben stehenden Hypothese an.[39] Für die praxisorientierte Perspektive der vorliegenden Arbeit ist außerdem hinderlich, dass die Hypothesen der drei Autoren auf medienpsychologischen beziehungsweise eher klassischen sozialwissenschaftlichen Handlungsmodellen und Subjektbegriffen aufbauen. Dennoch möchte ich der Annahme eines Selbst-

---

36 | Ralf Adelmann/Hartmut Winkler: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. In: Ästhetik und Kommunikation 41 (2010), H. 148, S. 99-107, hier: S. 102.

37 | Ebd.

38 | Ebd., S. 103.

39 | In seiner Dissertation prüft er mit experimentellen Studien nur seine anderen beiden zentralen Thesen zum Unterhaltungserleben. Vgl. Klimmt: Computerspielen als Handlung. Allerdings reicht Klimmt gemeinsam mit Kollegen eine u.a. auf „effectance" ausgerichtete experimentelle Studie nach, die wohl einer Prüfung seiner These des Selbstwirksamkeitserlebens entspricht. Aus empirisch-kulturwissenschaftlicher Sicht ist die Versuchsanordnung jedoch nur von bedingter Aussagekraft. Für dieses Experiment spielten 500 Spieler ein einfaches 2D-Computerspiel, bei der eine spielergesteuerte Plattform am unteren Bildschirmrand einen Ball gegen bunte Klötzchen abprallen lässt – einmal in normaler Variante und einmal in einer Version, bei der ein Drittel der Eingaben (bspw. Steuertaste links) wirkungslos bleibt. Letztere Variante stellt für die Forscher ein Beispiel für verminderte „effectance" dar. Die Spieler sollten danach einen Fragebogen ausfüllen, um u.a. ihr „game enjoyment" zu messen. Mit welchen konkreten Fragen/Skalen letzteres gemessen wurde, bleibt unklar. Jedenfalls stellen die Autoren ein unterschiedliches „game enjoyment" bei den verschiedenen Spielversionen fest – bei der normalen Version höher, bei der veränderten (quasi kaputten) niedriger. Vgl. Christoph Klimmt/Tilo Hartmann/Andreas Frey: Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. In: CyberPsychology & Behavior 10 (2007), H. 6, S. 845-847.

wirksamkeitserlebens beziehungsweise dem Hinweis auf die Freude an kurzen Handlungsketten ein Stück weiter folgen.[40]

Zu fragen wäre dann erstens nach einem möglichen Zusammenhang zwischen Selbstwirksamkeitserleben und ludisch-virtueller Gewalt. In beiden Modellen wird klar, dass diese Art von Erfahrungen zumindest nicht allein auf Computerspielgewalt beschränkt, sondern beispielsweise auch in Renn- oder Aufbauspielen möglich sind. Doch Klimmt deutet (gemeinsam mit Kollegen) mögliche Besonderheiten eines Selbstwirksamkeitserleben in Zusammenhang mit Computerspielgewalt an anderer Stelle zumindest vorsichtig an,[41] während Winkler und Adelmann sogar genau darauf ihren Schwerpunkt legen: „[D]ie denkbar kürzesten Handlungsketten", formulieren sie kurz und knapp, „bieten Destruktion und Gewalt."[42] Sie erläutern:

„Unsere These ist, dass Computerspiele in der Mitte der Moderne – utopisch – noch einmal das Drama der kurzen Handlungsketten eröffnen. In die Sphäre des Probehandelns versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen. Dies scheint uns das Privileg der Egoshooter zu sein; Ursache Wirkung; Zack und weg; dass es dafür noch Punkte gibt, wäre nicht mehr als die Sanktionierung: kein Aufschub, lustvoll-kurze Kette, Tabu unterlaufen, aber trotzdem o.k."[43]

Damit wäre die Frage nach einer Unterscheidbarkeit der sinnlich-emotionalen Erfahrungen bei der ‚passiven' Beobachtung von Gewaltdarstellungen einerseits und der ‚aktiven' Beteiligung daran andererseits bejaht. Er besteht, so legt es die These nahe, in der Erfahrung der eigenen Wirksamkeit. Diese ist mehr als eine beobachtende Funktionslust, insofern sie sich aus einem Moment des „Handelns" – ich würde konkretisieren: des körperlich aktiven Tuns – ergibt.

---

40 | Adelmann und Winkler verweisen selbst auf die Anschlussfähigkeit ihres Konzepts an die Arbeiten Klimmts. Vgl. Adelmann/Winkler: Kurze Ketten, S. 100.

41 | Tilo Hartmann/Peter Vorderer/Christoph Klimmt: Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 155-182, hier: S. 171-172. Eine dort als Referenz angeführte Studie zu dieser Thematik stammt allerdings von 1978 und befasst sich in keiner Weise mit Computerspielen. Auch andernorts wurde die Frage nach entsprechenden Zusammenhängen zwischen Selbstwirksamkeitserleben und Gewalt in Computerspielen meines Wissens noch nicht untersucht.

42 | Adelmann/Winkler: Kurze Ketten, S. 105.

43 | Ebd.

„Bäm!"

Diese Annahme ist nicht leicht anhand der ethnografischen Materialien zu überprüfen. Denn die Emotionspraxis des Effektstaunens unterscheidet nicht systematisch zwischen ‚passiven' und ‚aktiven' Situationen. Auch in Interviews fällt die Artikulation solcher Erfahrungen schwer. Für das lustvolle Erleben eigener Wirksamkeit existieren in unserem Alltag, wie für so viele emotionale Erfahrungen, keine adäquaten sprachlichen oder sonstigen Repräsentationen. Man kann sie lediglich umschreibend benennen (vgl. auch Kap. 2.3.3). Ein Beispiel für eine solche Umschreibung gab der Spieler Blackpanther im Interview zu *DayZ*. Obwohl hier das massenhafte Abschießen von computergesteuerten Zombies eigentlich zu den eher unspektakulären Nebentätigkeiten gehört, macht sie ihm Freude: „Ich tu auch gern Zombies töten. Das find ich auch cool. Zombies töten und so macht mich auch glücklich." (IV3) Als ich nachfrage, was daran so viel Spaß mache, antwortet er hörbar schmunzelnd: „Weil sie einfach *weg* sind." Wir beide müssen unwillkürlich lachen, denn wir wissen, was gemeint ist, auch wenn sich diese Erfahrung schwer in Worte fassen lässt. Ein solches wissendes Lachen ist mir in vielen Fällen als Hinweis auf die implizite Vertrautheit mit dem Selbstwirksamkeitserleben bei der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt begegnet. Das Problem ihrer sprachlichen Vermittlung löst sich dadurch aber nicht.

Insofern ist es ethnografisch hilfreich, dass sich mangels passender Artikulationen ein eigenes Set an Ausrufen in Computerspielkulturen durchgesetzt hat, um genau diese Erfahrung zur Sprache zu bringen. Sowohl in Let's Play-Videos als auch in Online-Multiplayer-Spielen wird die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt regelmäßig mit Ausrufen wie „Booom!", „Pam!", „Bomms!", „Badabum!", „Bufftata!", „Pow!", „Zack!" und allen voran „Bam!" beziehungsweise „Bäm!" unterstrichen. Als kommunizierende Emotionspraktiken bringen diese Ausdrücke die Lust an der eigenen Wirksamkeit zur Sprache. Diese Schlussfolgerung ist eine Interpretation, die am besten nicht durch Theoretisierung, sondern durch anschauliche Materialien untermauert wird. Im Folgenden deshalb drei Beispiele für solche Momente aus Let's Play-Videos.

Den Anfang macht eine kurze Sequenz, in der das „Bäm!" auf alltägliche Weise verwendet wird. Es geht um einen routinierten und relativ unspektakulären Kill. Der Let's Player Piet bewegt sich durch eine Eislandschaft im Fantasy-Singleplayer-Spiel Skyrim (empfohlenes Beispiel).[44] Als er ein dort gestrandetes Schiff begutachtet, entdeckt er aus der Ego-Perspektive seines Ritters einige Banditen. Mit dem Ruf „Mieses Banditenpack!" stürzt er den Gegnern entgegen und zieht dabei sein großes Breitschwert. Den ersten Banditen streckt er mit einem schwungvollen Hieb nieder und unterstreicht diese Aktion mit einem kräftigen „Bäm!". Der Kampf geht nahtlos weiter und er widmet sich den übrigen Banditen.

---

44 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 6 - Überfordert «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (31.7.2013), 11:02-11:25. https://www.youtube.com/embed/_qNV9Dk2BMk?start=662&end=685

Das zweite Beispiel zeigt einen etwas spektakuläreren Moment. Der Let's Player Sep kämpft sich als Piraten-Assassine im Singleplayer-Game *Assassin's Creed 4* durch die Karibik (empfohlenes Beispiel).[45] Soeben hat er einen Wachturm im Fort gegnerischer Soldaten erklommen und mit seinen versteckten Assassinen-Klingen lautlos einen Feind ausgeschaltet, da bemerkt ein besonders breitschultriger Soldat die Aktion und erklimmt den Wachturm. Aufgeregt spricht der Spieler den computergesteuerten Gegner an – eine gängige Praxis in Let's Play-Videos: „Junge, du kommst jetzt aber nicht hier hoch! Du bist dick und fett! Du kannst das gar nicht! Du kannst das gar nicht!" Als der Gegner den Turm dennoch erklimmt, betätigt Sep die Angriffstaste und sein Piraten-Assassine stößt den Soldaten mit einem kraftvollen Schulterstoß in hohem Bogen vom Turm und tötet ihn so. Freudig aufgeregt ruft Sep „Bääääām!" und ergänzt an die Zuschauer gewandt:

„Jawooohl, jawooohl, Leute ey, was kann man hier in dem Lager Spaß haben ey. Ich hoffe, ihr habt mindestens so viel Spaß wie ich. Oah ist das herrlich, Alter, voll weggecheckt [weggehauen, C.B.], den würd ich mir gern nochmal in der Slowmo geben [in Zeitlupe anschauen, C.B.]. Leute, ihr könnt das machen, ihr könnt zurückspulen und euch nochmal gemütlich angucken, wie ich den hier wegkicke! Nice. Hammerfett."

Ähnlich begeisterungsfähig gibt sich der Let's Player Sarazar beim Spielen der Singleplayer-Kampagne des Ego-Shooters *Battlefield 3* (empfohlenes Beispiel).[46] Sarazar übernimmt als Soldat das Geschütz eines Militärfahrzeugs, hält die Maustaste gedrückt und feuert einen heftigen Kugelhagel auf die Gegner ab, was er mit dem Ausruf „Baaaaam! Bam bam bam bam!" kommentiert. Dann aber überhitzt seine Waffe und er muss eine kurze Pause einlegen. Einigen der Tausenden ZuschauerInnen seines Videos, das über 276.000 Klicks verbuchen kann und 640 Mal kommentiert wurde, gefällt dieser kurze Moment ganz besonders. Mit Verweis auf diese spezifische Stelle posten sie beispielsweise in die Kommentare: „Wie Sarazar bei 04:20 am MG abgeht: ‚BAAAAAAAAHM' :DD [stark grinsender Smiley, C.B.]"; „baaaaam baaam baam baam baaaaaaams richtiger kugelhagel hier :DDD"; oder einfach nur: „04:20 Bam, Bam, Bam, BAAAAAAAMMM !!!".[47]

Damit unterstreichen die Zuschauer genau wie ihre Stars die Freude an einer sinnlich-emotionalen Erfahrung, die sich mit analytischen Worten zwar nur schwer beschreiben lässt, die aber in Ausrufen wie „Bäm!" oder „Bam!" einen kulturellen Ausdruck findet. Nicht zufällig ahmt der phonetische Aufbau dieser

45 | Pietsmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 50 - Team Pietsmiet vs. Team LPT «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (16.12.2013), 4:35-5:20. https://www.youtube.com/embed/NEHGyUieLdE?start=275&end=320

46 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 4:00-4:40. https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=240&end=280

47 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=PhVqWTs24rk

Ausrufe akustisch einen Schlag beziehungsweise das Abfeuern und Auftreffen eines Geschosses nach. Deshalb werde ich diese Erfahrungsfacette im Folgenden – zugleich in Anlehnung an den und in Abgrenzung vom Begriff der Funktionslust (s.o.) – als Einschlagslust bezeichnen.[48] Insofern die angeführten Ausrufe unmittelbar den Moment des selbst ausgelösten Einschlags (sei es per Schuss, Schulterstoß oder Schwerthieb) auf computervermittelte Gegner emphatisch unterstreichen, können sie als Artikulationen der Freude daran interpretiert werden. Sie betonen das Einfühlen in diesen Moment des Einschlags und heben ihn als Kumulationspunkt einer als positiv gedeuteten Selbstwirksamkeit hervor.

Neu sind Ausdrücke wie „Bäm!" natürlich nicht. Im seinem oben bereits angeführtem Text von 1983 beschreibt beispielsweise Helge Andersen den Moment des Zerstörens eines Gegners mit „Wumm, der saß!";[49] im gleichen Jahr macht eine Werbung mit der Überschrift „RAMM! BAMM! ZACK! KLACK!" Lust auf eine Reihe an Actionspielen;[50] und eine Zeichnung zum Computerspiel *Popeye* untermalt den dargestellten Fausthieb der bekannten Comicfigur (den Popeye einem bärtigen Seemann verpasst) mit dem Ausdruck „Pow!",[51] was zugleich auf die lange Tradition solcher Artikulationen in Comic- und Cartoonkulturen verweist.

Ob solche kommunizierenden Emotionspraktiken allerdings bereits in den 1980er-Jahren Bestandteil der tatsächlichen Spielpraxis waren, ist schwer zu sagen. Heute sind sie es definitiv, das zeigt ihre regelmäßige Verwendung in Online-Sprachkanälen und Let's Play-Videos. Etwa 25% der in der vorliegenden Studie untersuchten Kampfsequenzen in den Let's Play-Videos des Fantasy-Spiels *Skyrim* enthielten mindestens einen dieser Ausdrücke, in den Ego-Shootern *Battlefield 3+4* sind es 40%, in den Action-Adventures *Tomb Raider* und *Assassin's Creed 4* sogar 60%. Solche Zahlen sind relativ und hängen nicht nur vom jeweiligen Spiel, sondern auch vom persönlichen Moderationsstil eines Let's Players,

48 | Thomas Hausmanningers Verwendung des Konzepts der „Funktionslust" im Kontext von Gewalt in Film und Fernsehen weist gewisse Parallelen zum Modell des „Selbstwirksamkeitserlebens" bei Klimmt (s.o.) auf, insbesondere dort, wo Hausmanninger von der Funktionslust auf sensomotorischer Ebene spricht. Da es bei Hausmanninger aber generell um Funktionslust beim ‚passiven' Ansehen von Gewaltdarstellungen geht, wären zahlreiche Differenzierungen zum Computerspielen nötig. Die Unterscheidung versuche ich kurzerhand durch die Variante „Einschlagslust" zu unterstreichen und so das aktive Moment ludisch-virtueller Gewalt deutlich hervorzuheben. Vgl. Hausmanninger: Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme, hier insb.: S. 231-237.

49 | Andersen: Schnell, schneller, superschnell, S. 19.

50 | Vgl. Telematch (1983), H. 5, S. 73. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-05_seite72

51 | Vgl. Telematch (1983), H. 7, S. 46. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite46

seiner momentanen Stimmung und dem Grad der erforderten Aufmerksamkeit durch das Spielgeschehen ab.[52] Sie sollen dementsprechend nichts über die Gewichtung der ‚inneren' emotionalen Erfahrung der Let's Player aussagen, sondern einen Eindruck davon geben, wie intensiv diese spezifische Erfahrungsfacette durch kommunizierende Emotionspraktiken hervorgehoben wird. Dadurch unterstreichen die quantitativen Daten den festen Platz dieser Erfahrungsfacette in Computerspielkulturen.

3.1.3 Avatare als Medien virtuell-körperlicher Erfahrung

Ich habe argumentiert, dass die aktive Ausübung von Computerspielgewalt eine Einschlagslust ermöglicht. Die Besonderheit dieser emotionalen Erfahrung ergibt sich demnach aus einem im weitesten Sinne körperlichen Prozess. Um diesen besser beschreiben zu können, lohnt ein kurzer Exkurs in den Forschungsbereich nicht-computergestützter Unterhaltung und Vergnügung.

Kaspar Maase schlägt vor, den menschlichen Körper als „Medium ästhetischer Erfahrung" zu verstehen.[53] Er dient, so Maase, zugleich „als Wahrnehmungs*organ*, Wahrnehmungs*produzent* und *Quelle* von Bedeutungen."[54] Mit Verweis auf Gerhard Schulze formuliert er: „Leibliche Empfindungen bilden die Basis jeder ästhetischen Erfahrung; sie erst machen Emotionen fühlbar, damit der Reflexion zugänglich und mental verarbeitbar."[55] Sei es im Fußballstadion, beim Tanzen oder Fernsehen: die Fähigkeit des Körpers zur sinnlichen Wahrnehmung ist die Voraussetzung für jedes Vergnügen – das gilt nicht nur für ästhetische, sondern ganz allgemein für positiv gedeutete emotionale Erfahrungen. Zugleich ist der Körper mehr als nur Voraussetzung für emotionale Erfahrungen. Die spezifische Sozialisation des Körpers, die ihm angelernten Fähigkeiten und insbesondere die durch ihn inkorporierten Wissensbestände prägen unser Fühlen.

So empfinden beispielsweise geübte Fußballfans (aufbauend auf einer historisch gewachsenen Bindung an ihren Verein und in Einklang mit geübten Praktiken wie Gesängen, Jubel, etc.) eine intensive Freude beim Heimsieg, WeinkennerInnen genießen (durch eine Schulung der eigenen Geschmackssinne) feine Noten und subtile Tendenzen an diesem Getränk und AutoenthusiastInnen können ihrerseits über tolles Fahrgefühl sowie gute Kurvenlage eines Fahrzeugs staunen oder das Geräusch eines brummenden Motors als erhebend empfinden. Die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Vergnügen entsteht dort, wo sich Wissensbestände, Bedeutungen und sinnliche Wahrnehmungen zu einem emotional

---

52 | In der untersuchten Let's Play-Serie von Gronkh und Sarazar zu GTA5 kommen Ausdrücke wie „Bäm" beispielsweise so gut wie gar nicht zum Einsatz, was verschiedene Gründe haben kann.

53 | Maase: Bewegte Körper, S. 42.

54 | Ebd., S. 43 [H.i.O.].

55 | Ebd., S. 44.

positiv gedeuteten Prozess verbinden, dessen zentrales Medium der menschliche Körper ist.

Oft wird der Körper zu diesem Zweck um technische Artefakte erweitert. Dadurch verändert sich seine Rolle als Medium emotionaler Erfahrungen. Es wäre falsch, die zum Vergnügen genutzten technischen Artefakte (beispielsweise ein Snowboard, ein Auto, ein musikspielendes Smart- oder iPhone) als vom Körper strikt getrennte Einheiten zu verstehen. Vielmehr ergänzen und verändern sie seine Funktionen als Wahrnehmungsorgan, Wahrnehmungsproduzent und Quelle von Bedeutungen.

Embodiment Relations

Hilfreich für ein Verständnis dieser Konstellation ist ein Modell des Technikphilosophen Don Ihde. Seine Arbeiten stehen in einer (post-)phänomenologisch-technikphilosophischen Tradition, die „adäquat zu beschreiben [versucht], *wie es ist,* in einer technischen Weise zu existieren“[56]. In seinen für diese Tradition grundlegenden Monografien „Technics and Praxis“[57] und „Technology and the Lifeworld“[58], die Stefan Beck bereits in Bezug auf Praxistheorien diskutiert hat,[59] nutzt er hierzu eine Reihe an phänomenologischen Überlegungen von Edmund Husserl, Martin Heidegger und Maurice Merleau-Ponty. Dadurch verdeutlicht er, dass Technik eben mehr ist als ein Artefakt oder Werkzeug, nämlich Medium der Wahrnehmung von und des Tätigseins in einer Umwelt.[60]

Aufschlussreich für die folgenden Überlegungen ist dabei erstens Ihdes Rückgriff auf ein Beispiel Martin Heideggers, der in „Sein und Zeit“ verschiedene

56 | Andreas Luckner: Don Ihde. Technology and the Lifeworld. From Garden to Earh. In: Christoph Hubig/Alois Huning/Günter Ropohl (Hg.): Nachdenken über Technik. Die Klassiker der Technikphilosophie und neuere Entwicklungen. Berlin 2013, S. 193-198, hier: S. 193 [H.i.O.].

57 | Vgl. Don Ihde: Technics and Praxis. Dordrecht/Boston/London 1979.

58 | Vgl. Don Ihde: Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. Bloomington/Indianapolis 1990. Ich spare hier die mögliche Differenzierung zwischen dem englischen Begriff „technology“ und dem deutschen Begriff „Technik“ aus. In diesem Fall sind beide gleichbedeutend zu verwenden.

59 | Vgl. Beck: Umgang mit Technik, S. 248-251.

60 | Ihde verwendet hier zwar nicht systematisch, aber punktuell den Begriff des Mediums (vgl. bspw. Ihde: Technology and the Lifeworld, S. 47). Regelmäßig spricht er aber von „technologically mediated experience“ (vgl. bspw. ebd., S. 17). Auch für andere AutorInnen ist die Anwendung des Medienbegriffs in Bezug auf Ihdes Ansätze plausibel. Vgl. etwa Philip Brey: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty. In: Metaphysics, Epistemology, and Technology. Research in Philosophy and Technology 19 (2000), Reprint, S. 1-14. http://www.utwente.nl/bms/wijsb/organization/brey/Publicaties_Brey/Brey_2000_Embodiment.pdf

Zustände eines in Verwendung befindlichen Hammers beschreibt.[61] Genau wie anderes „Zeug“ (bspw. „Schreibzeug, Nähzeug, Werk-, Fahr-, Messzeug“)[62] werde der Hammer stets durch die Funktion „Um-zu“[63] in Bezug auf ein durch ihn bearbeitetes Werk erfahren. Dabei tritt die Wahrnehmung des Hammers in den Hintergrund zugunsten der Wahrnehmung der Tätigkeit des Hämmerns und deren Fokus auf Nagel und Holz. In einer vielzitierten Passage formuliert Heidegger:

„[J]e weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllter begegnet es als das, was es ist, als Zeug. Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische ‚Handlichkeit‘ des Hammers. Die Seinsart von Zeug, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir die Zuhandenheit“.[64]

Diesem Seinszustand der Zuhandenheit steht der Zustand der Vorhandenheit gegenüber, der beispielsweise dann eintritt, wenn der Hammer kaputt ist und nicht mehr richtig funktioniert, wodurch die Wahrnehmung des Hammers wiederum vor die der Tätigkeit des Hämmerns tritt. Stefan Beck fasst die zahlreichen Differenzierungen Heideggers zu vier praxistheoretisch anwendbaren Überlegungen zusammen:

„(a) Objekte müssen *relativ zu einem Verwendungskontext* als *Elemente einer Praxis* analysiert werden; (b) außerhalb dieser Zusammenhänge […] sind Dinge *lebensweltlich inexistent*; (c) im Gebrauchsakt erhalten Dinge in Bezug auf die Wahrnehmung des Nutzers *Mittelcharakter*, d.h. ihre Zuhandenheit lässt sie aus dem Aufmerksamkeitsfokus des Nutzers verschwinden: Wahrgenommen wird beim Hämmern Nagel und Holz, nicht der Hammer; (d) in den Wahrnehmungsfokus geraten Dinge erst, wenn sie nach Heidegger vom Status der *Zuhandenheit* in den Status der *Vorhandenheit* wechseln, also wenn ihr bestimmungsgemäßer Gebrauch gestört ist: im Zusammenbruch der Routine“.[65]

Auch für ein Verständnis der Rolle von Technik im Prozess emotionaler Erfahrung ist die Möglichkeit ihrer Zuhandenheit entscheidend, durch die sie, mit Beck gesprochen, „Mittelcharakter“ einnimmt und aus dem Aufmerksamkeitsfokus des Akteurs verschwindet.[66] In diesem Zustand ist Technik mehr als Artefakt. Don Ihde führt dazu einige Beispiele Maurice Merleau-Pontys an, der in

61 | Vgl. Martin Heidegger: Sein und Zeit. Tübingen elfte unver. Aufl. 1967 [erstmals 1927], S. 66ff.
62 | Ebd., S. 68.
63 | Ebd., S. 69.
64 | Ebd.
65 | Beck: Umgang mit Technik, S. 250 [H.i.O.].
66 | Ebd.

seiner „Phenomenology of Perception" unter anderem einen Blinden mit Blindenstock beschreibt:

„The blind man's stick has ceased to be an object for him and is no longer perceived for itself; its point has become an area of sensitivity, extending the scope and active radius of touch and providing a parallel to sight. In the exploration of things, the length of the stick does not enter expressly as a middle term: the blind man is rather aware of it through the position of objects than of the position of objects through it. The position of things is immediately given through the extent of the reach which carries him to it, which comprises, besides the arm's reach, the stick's range of action."[67]

In der tastenden Anwendung der zuhandenen Technik wird diese zugleich zum Wahrnehmungsorgan und ist als solches inkorporiert. Diese Art der Relationen von Mensch und Technik nennt Ihde *„embodiment relations,* because in this use context I take the technologies into my experiencing in a particular way by way of perceiving through such technologies and through the reflexive transformation of my perceptual and body sense".[68] Als weiteres Beispiel neben Hammer und Blindenstock dient Ihde die Brille, die durch Gewöhnung in einen dauerhaften Zustand der Zuhandenheit übergehen kann: „My glasses become part of the way I ordinarily experience my surroundings; they ‚withdraw' and are barely noticed, if at all. I have then actively embodied the technics of vision. Technics is the symbiosis of artifact and user within a human action".[69] Entscheidend ist hier der Verweis auf die im Zustand der Zuhandenheit stattfindende Inkorporierung der Technik, durch die sie eben mehr wird als Artefakt, nämlich ein zum Körper gehörendes technisches Medium der Wahrnehmung einer Umwelt.

Der Philosoph Philipp Brey weist zurecht darauf hin, dass Ihde sich vor allem auf Techniken der Wahrnehmung (bspw. Brille, Blindenstock, etc.) konzentriert und das Modell in Bezug auf solche Techniken unklar bleibt, deren Funktion nicht primär die Veränderung der Wahrnehmung einer Umwelt ist (bspw. Auto, Hammer, etc.).[70] Technische Artefakte, so konkretisiert Brey mit Rückgriff auf Merleau-Ponty, können durch eine *embodiment relation* mit menschlichen Körpern nicht nur deren „perceptual skills", sondern auch deren „motor skills" erweitern.[71] Sie prägen nicht nur unsere Wahrnehmung, sondern verändern auch unsere Möglichkeiten der Navigation in und Interaktion mit unserer Umwelt. In *embodiment relations* werden technische Artefakte demnach nicht nur zu Medien

67 | Maurice Merleau-Ponty: Phenomenology of Perception. New York 1962, S. 52-53, zitiert nach Ihde: Technology and the Lifeworld, S. 40.

68 | Ihde: Technology and the Lifeworld, S. 72 [H.i.O.]; vgl. auch Ders.: Technics and Praxis, S. 6-11.

69 | Ihde: Technology and the Lifeworld, S. 73.

70 | Vgl. Brey: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty.

71 | Ebd., S. 8.

der Wahrnehmung, sondern sie setzen menschliche Akteure zugleich in einen veränderten Tätigkeitszusammenhang zu ihrer Umwelt.

Gerade durch die gleichzeitige Erweiterung von „perceptual" und „motor skills" schafft Technik veränderte Möglichkeiten für emotionale Erfahrungen. Das als angenehm empfundene Autofahren, Snowboarden, Drachensteigen, Paragliding, 3D-Kino oder eben Computerspielen sind Beispiele für Vergnügungstätigkeiten, die auf *embodiment relations* mit technischen Artefakten basieren. Computerspiele – vor allem die in dieser Arbeit behandelten 3D-Actionspiele – bieten dabei besonders komplexe Konstellationen. Denn hier wird nicht nur eine *embodiment relation* aufgebaut, bei der ein menschlicher Akteur durch ein technisches Artefakt in einen veränderten Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu seiner Umwelt gesetzt wird. Stattdessen wird innerhalb des technischen Artefakts (des Computers) ein virtueller Körper simuliert, mit dem ein menschlicher Akteur eine *embodiment relation* eingehen kann, um durch ihn einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt aufbauen zu können.

Diese virtuellen Körper werden unter anderem Avatare genannt. Der Begriff stammt aus dem Sanskrit, wo er vereinfacht gesprochen den Abstieg einer Gottheit auf die Erde bezeichnet.[72] Die Spieler selbst sprechen allerdings selten von Avataren. Zwar ist der Begriff geläufig, doch er entstammt weniger dem Feld als vielmehr dem wissenschaftlichen und mitunter auch journalistischen Diskurs. Ich verwende ihn dementsprechend nicht als feldspezifischen, sondern als analytischen Begriff.

Avatare als virtuelle Körper zu bezeichnen folgt der in Kap. 2.2.3 vorgeschlagenen Konzeptualisierung des Virtualitätsbegriffs. Als virtuell wird der Avatarkörper nicht nur bezeichnet, weil er computervermittelt ist, sondern weil seine vielfältigen Funktionen primär auf Ähnlichkeitsbeziehungen zu physischen Körpern und deren Eigenschaften aufbauen. Auch virtuelle Körper sind keine gegebenen Objekte, sondern konstituieren sich erst, indem sich Spieler auf das Deutungsangebot, dass es sich bei dieser Repräsentation um einen Körper handelt, einlassen und ihn entsprechend nutzen, ihn bewegen, mit ihm laufen, springen, sich ducken, kriechen, sich umsehen, sich anderen computervermittelten Körpern nähern oder durch ihn andere Körper töten. Das heißt, jenseits der Spielpraxis sind virtuelle Körper nicht als solche existent. Die Praxis konstituiert aber nicht nur den Avatarkörper, sondern zugleich wird der Avatar zum Medium dieser Praxis. Im Hinblick auf ethnografische Ansätze hat Gertraud Koch bereits 2009 die Funktionen dieser Verkörperungen diskutiert:[73]

---

72 | Vgl. u.a. Benjamin Jörissen: The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. In: Paragrama 17 (2008), H. 1, S. 277-295.

73 | Vgl. Gertraud Koch: Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt. In: Zeitschrift für Volkskunde 105 (2009), S. 215-232; vgl. auch Gertraud Koch/Nina Ritzi-Messner: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastruktu-

„Der Avatar ist ein technisches Medium, die informatische Simulation eines Körpers, der Zugang zu einer ebenfalls telematischen Welt eröffnet und damit Verbindung schafft zu anderen Avataren, die wiederum als technisches Medium bzw. Interfaces in dieser telematischen Umgebung die Interaktion mit einem oder mehreren anderen Nutzern ermöglichen. Er ist in seiner Struktur primär eine (Software-)Technologie, eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und damit jenseits symbolischer Aufladungen schlicht ein Informations- und ein Kommunikationsmedium."[74]

Mit der Perspektive Don Ihdes, auf die sich auch Koch bezieht,[75] ließe sich ergänzen, dass sich die mediale Funktion des Avatars aus seiner *embodiment relation* zum jeweiligen Spieler ergibt. Da Ihdes Konzept allerdings im Hinblick auf nicht-computergestützte Techniken entwickelt wurde,[76] muss es zum Verständnis dieses Verhältnisses durch theoretische Überlegungen aus den Game Studies ergänzt und verdichtet werden. Hier finden sich beispielsweise Texte zur Kategorisierung verschiedener „Archetypen" des Avatars,[77] zu seiner Bildlichkeit,[78] zur Artikulation und Reflexion von Emotionen durch Avatare[79] sowie zahlreiche allgemeine Theoretisierungsansätze.[80]

---

ren. Realfigur, Virtualfigur und Infosozialität des Avatars. In: Stephan A. Jansen/Eckhard Schröter/Nico Stehr (Hg.): Transparenz. Multidisziplinäre Durchsichten durch Phänomene und Theorien des Undurchsichtigen. Wiesbaden 2010, S. 269-280.

74 | Koch: Second Life, S. 222.

75 | Ebd.

76 | Auch in jüngeren Arbeiten geht Ihde kaum auf die spezifischen Möglichkeiten von *embodiment relations* mit digitalen Technologien beziehungsweise computersimulierten Körpern ein.

77 | Vgl. Daniel Kromrad: Avatar Categorization. In: Situated Play. Proceedings of DIGRA 2007 Conference. O.O. 2007, S. 400-406, hier: S. 402. http://www.digra.org/digital-library/publications/avatar-categorization/

78 | Vgl. Benjamin Beil: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld 2012.

79 | Vgl. Benjamin Jörissen: The Expression of the Emotions in Man and Avatars. Zur „Bildung der Gefühle" in virtuellen Umgebungen. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 165-178.

80 | Vgl. u.a. Jörissen: The Body is the Message; Sabine Misoch: Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden 2010, S. 169-186; Britta Neitzel: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Dies./Matthias Bopp/Rolf. F. Nohr. (Hg.): „See? I'm real..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill'. Münster 2004, S. 193-212; T.L. Taylor: Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds. In: Ralph Schroeder (Hg.): The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments. London 2002, S. 40-62; Serjoscha Wiemer: Körpergrenzen. Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion

Der Medienwissenschaftler Benjamin Beil beschreibt den Avatar als „grafische Instanz, über die der Spieler mit der Bildwelt des Spiels verbunden ist."[81] Als solche „funktioniert der Avatar gewissermaßen als Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik."[82] Zwar sei der Avatar nicht das einzige interaktive Bildelement:

„Entscheidend ist jedoch, dass der Avatar die Interaktionsmöglichkeiten mit dem Bild i.d.R. stärker/prägnanter als andere Elemente strukturiert. Anders formuliert: Die Darstellung des Avatars markiert ein Set von Konventionen, das den handlungsevozierenden Charakter des Computerspielbildes in besonderem Maße prägt".[83]

Durch diese vermittelnde Funktion wird der Avatar zum Knotenpunkt der *embodiment relation* zwischen Spieler und Spiel. Rune Klevjer, dessen Dissertation die wohl detaillierteste Theoretisierung des Avatar-Spieler-Verhältnisses bietet, beschreibt dieses Verhältnis als prothetisch:

„The computer game avatar [...] exploits the digital computer's unique capacity for realistic simulation, and acts as a mediator of the player's embodied interaction with the gameworld. The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature, and the avatar disciplines the player's body. However, the computer game avatar is not to be understood as a tool or a mouse cursor; it gives the player a subject-position within a simulated environment, a vicarious body through which the player can act as an agent in a fictional world. This vicarious body is not merely a mediator of agency or ‚interactivity' in a general sense, but belongs to and is exposed to its environment. In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player' engagement with the gameworld; it is the player incarnated."[84]

Im weiteren Verlauf greift Klevjer auch auf die Perspektive Merleau-Pontys zurück, wobei sich die Anschlussfähigkeit seines differenzierten Avatarbegriffs an Don Ihdes Modell der *embodiment relation* zeigt.[85] So lassen sich aus Klevjers Avatarmodell ähnliche Schlussfolgerungen für die Avatar-Spieler-Beziehung ablei-

– Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg 2006, S. 244-260.

81 | Beil: Avatarbilder, S. 54.

82 | Ebd.

83 | Ebd.

84 | Klevjer: What is the Avatar, S. 10.

85 | Vgl. ebd., S. 89-96.

ten, wie aus Don Ihdes Arbeiten für *embodiment relations* zwischen Technik und Mensch im Allgemeinen. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass der Avatar keine Technik ist, die zwischen menschlichem Körper und faktischer physischer Umwelt vermittelt, sondern er den menschlichen Körper in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt setzt. Ohne der Komplexität der jeweiligen Theorien in der gebotenen Kürze gerecht werden zu können, lassen sich drei sich gegenseitig bedingende Eigenschaften dieser *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar festhalten: a) Der Avatar nimmt eine Funktion als zuhandenes Werkzeug oder Instrument der virtuell-körperlichen Praxis ein, wodurch er b) zugleich als Medium der virtuell-körperlichen Erfahrung einer computervermittelten Umwelt fungiert sowie c) durch Gewöhnung inkorporiert und damit zum Teil des Körpers der Spieler wird.[86] Dadurch gewährleistet die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, dass die Bewegungsprozesse auf dem Bildschirm als virtuell-körperliche Tätigkeiten wahrgenommen und ausgeführt werden können.

Erst vor diesem Hintergrund lässt sich die im vorangegangenen Kapitel diskutierte Einschlagslust richtig einordnen. Die Besonderheit der emotionalen Erfahrungen im Zuge der Ausübung von Computerspielgewalt (im Gegensatz beispielsweise zum bloßen Beobachten derselben) ist, dass sie im Zuge aktiver Tätigkeiten gemacht werden. „Aktiv“ bedeutet hier: virtuell-körperlich, im Sinne der praktischen Umsetzung einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar.

3.1.4 Gekonntheit und Eleganz

Aufbauend auf dem Konzept der *embodiment relations* lässt sich nun darstellen, dass für die emotionalen Erfahrungen mit Computerspielgewalt auch die Art und Weise ihrer virtuell-körperlichen Ausführung prägend ist. Es macht einen Unterschied, ob ein Gegner durch wahlloses Draufballern oder durch eine als körperlich gekonnt, gezielt und elegant empfundene Aktion gekillt wird. Zahllose Beispiele dafür bietet die Let's Play-Serie von Gronkh und Sarazar zu *Grand Theft Auto 5*. Zur Erinnerung: Im Singleplayer-Modus von GTA5 spielt meistens Gronkh, während Sarazar zusieht und das Geschehen (mit-)kommentiert. Das von letzterem wohl meistgenutzte Adjektiv in Bezug auf Kampfsequenzen im Verlauf der über 100 Serienfolgen ist „schön“. Es bezieht sich hier jedoch selten auf die Effekte virtueller Angriffe, wie sie in Kap. 3.1.1 diskutiert wurden, sondern auf die Art und Weise der Ausführung von Computerspielgewalt.

Einige Beispiele: Gronkh schießt mit seinem Avatar in einer schwierigen Situation aus einem fahrenden Auto auf einen sie verfolgenden Wagen voller Gangster. Er erwischt den Fahrer, das Verfolgerauto schleudert unkontrolliert von der

86 | Während bei Ihde diese drei Dimensionen nicht immer trennscharf unterschieden werden, arbeitet sie Philip Brey im Zuge einer kritischen Reflexion von Ihdes Konzept deutlich heraus. Vgl. Brey: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty.

Straße und kracht gegen einen Baum. Sarazar kommentiert: „Schöööön, Alter, den hast du gut weggeballert!“[87] – Gronkh schießt, mit seinem Avatar auf der Tragfläche eines anfahrenden Flugzeugs liegend, auf eine Reihe an Gegnern und erwischt alle mit Kopftreffern. Sarazar: „Schöne Headshotserie!“[88] – Gronkh schafft es, mit seinem Scharfschützengewehr über große Distanz zwei in einem Haus verschanzte Gegner durch zwei schnell aufeinanderfolgende Schüsse zu erledigen. Sarazar: „Schön! Perfekt! Besser hättest du's nicht machen können.“[89] – oder Gronkh verfolgt mit seinem Auto einen zu Fuß fliehenden Straßendieb und fährt ihn um, woraufhin der Dieb mit mehrfachem Salto gegen eine Wand klatscht und stirbt. Sarazar: „Schön, schön, schön. So muss das laufen.“[90]

Hin und wieder variiert Sarazar das „schön“ auch mit Begriffen wie „wunderbar“, „sehr gut“, „mega“, „super“, „sauber“ oder „nice“. Über 60% der Kampfsequenzen dieser Serie enthalten einen oder mehrere solcher Kommentare. Und auch in den Sprachkanälen von Online-Multiplayer-Games sind sie regelmäßig zu hören, wenn ein Mitspieler eine als gelungen geltende Aktion macht und dafür von anderen gelobt wird. Sie betonen einerseits den Erfolg einer Spielaktion, verweisen aber vor allem auf die Schönheit, Gekonntheit, Effizienz und Eleganz einer Attacke und artikulieren, dass das *Wie* der Ausführung von Computerspielgewalt über die Qualität der emotionalen Erfahrung mitbestimmt. In Offline-Sportspielpielkulturen sind Begriffe wie „sauber“ und „schön“ Bestandteil gängiger Lobpraktiken und heben auch die körperliche Eleganz einer spielerischen beziehungsweise sportlichen Bewegung hervor. Die gleiche Funktion nehmen sie in Computerspielkulturen ein und demonstrieren, wie wichtig diese Erfahrungsfacette für Actionspielprozesse ist. Zwar ist der Körper im Computerspiel ein virtueller, doch durch die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar ist ersterer auch körperlich an den Bewegungen des letzteren beteiligt. Das Kommentar „schön“ bezieht sich weder nur auf das Geschehen auf dem Bildschirm noch ausschließlich auf die gekonnten Handbewegungen des Spielers an Maus und Tastatur oder Gamepad, sondern auf das als elegant und gekonnt empfundene Ineinandergreifen beider Prozesse.

---

87 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #008 - Neue Freunde, alte Freunde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (23.9.2013), 6:00-6:25. https://www.youtube.com/embed/OIW_ZYBtpFE?start=360&end=385

88 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #019 - Nur Fliegen ist schöner * Let's Play GTA 5 (GTA V) (4.10.2013), 0:30-0:45. https://www.youtube.com/embed/wCKnQE8Z1Qc?start=30&end=45

89 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #021 - Trevors Meth-Oden * Let's Play GTA 5 (GTA V) (6.10.2013), 12:45-13:00. https://www.youtube.com/embed/JeqP9GqSoAM?start=765&end=780

90 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #024 - WTF??? ALIENS greifen an!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (9.10.2013), 13:20-13:30. https://www.youtube.com/embed/88Zlx9NFUd8?start=800&end=810

Das wird nicht nur dann deutlich, wenn BeobachterInnen das Spiel kommentieren, sondern auch, wenn sich solo spielende Let's Player über gelungene Spielaktionen freuen, die sie (ganz selbstverständlich) als ihre eigene körperliche Leistung darstellen. In Shootern betonen sie beispielsweise Reaktionsschnelligkeit und Präzision – dabei verschmilzt auf der Sprachebene das Tun des Avatars mit der eigenen Leistung des Steuerns dieses virtuellen Körpers. So wird der Let's Player Hardi im Horror-Shooter *Dead Space 3* beispielsweise mitten im Gefecht von einem besonders schnellen Monster überrascht. Um es effektiv bekämpfen zu können, muss man es mit einem Spezialschuss verlangsamen. Im Bruchteil einer Sekunde reagiert Hardi auf das hervorspringende Monster, trifft es mit seinem Spezialschuss und jagt ihm ein paar Schüsse aus seiner anderen Waffe hinterher. „Woooou!", ruft er. „Da hab ich aber gut reagiert. Leck mir die Eier!"[91] Die Facecam, die er bei diesem Spiel mitlaufen lässt, zeigt ihn dabei erst mit konzentriertem Gesichtsausdruck, dann den Überraschungsschrei ausstoßend, und schließlich auf sanfte Weise lächelnd. Ganz ähnlich lächelt er in einer anderen Situation, als er mit seinem Avatar auf einem fahrenden Zug einen plötzlich aus der Deckung springenden Gegner mit einem reaktionsschnellen Kopfschuss tötet und sich freut: „Boah dem hab ich ja voll den Headder [Headshot, C.B.] gegeben! Geile Schnitte Junge, geile Schnitte."[92]

Seit Ende der 1990er-Jahre sind die Gegner in Actionspielen meist in verschiedene Trefferbereiche aufgeteilt, wobei ein Treffer in den Kopf fast immer der schwierigste und zugleich effektivste ist. Dementsprechend sind Kommentare wie „Kopfschuss!", „Headshot!" oder „One-Shot!" genauso knappe wie regelmäßig vorkommende Hinweise auf die Gekonntheit der eigenen virtuell-körperlichen Bewegung, sowohl in Let's Play-Videos als auch in den Sprachkanälen von Multiplayer-Games. Manche Vielspieler von kompetitiven Multiplayer-Games stellen sogar spezielle Videos her, in denen herausragende Headshots und andere als elegant und gekonnt verstandene Spielaktionen präsentiert werden. Im Rahmen einer LAN-Party zeigte mir beispielsweise der Spieler Skilly mit zurückhaltendem Stolz einen Zusammenschnitt seiner besten Spielaktionen im Multiplayer-Ego-Shooter *Wolfenstein: Enemy Territory,* den er mehrere Jahre auf einem als hoch geltenden Niveau gespielt hatte. In dem von einem professionellen Cutter zusammengeschnittenen und mit Musik unterlegten Video „geht er voll ab", wie er mir versicherte. (FT) Das Video zeigte ihn mit seinem Avatar elegant durch verschachtelte Gebäude flitzen, gewagte Sprünge vollführen und dabei mit präzisen

91 | Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #025 [Deutsch] [HD] - Zurückgelassen (4.3.2013), 16:05-16:15. https://www.youtube.com/embed/4U3GsWPDZzc?start=965&end=980

92 | Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013), 34:50-35:10. https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHkIVE?start=2090&end=2110

Headshots reihenweise Gegner vernichten – all das war durch Schnitt, Zeitlupeneffekte und Sound besonders elegant inszeniert.

Als ich im Gruppeninterview nach dem Video frage, übt sich Skilly allerdings in Bescheidenheit. Viel beeindruckender seien ja Aktionen von echten Profis. Eine davon, da sind sich er und sein bester Freund Fox einig, demonstriere sehr gut, was eine Spielaktion eigentlich „nice" beziehungsweise schön mache. (IV6) Der Link, den sie mir schicken, führt zu einem Videoausschnitt aus einem Electronic Sports-Turnier, in dem ein Profi-Spieler im Ego-Shooter *Counter-Strike* zwei Gegner ausmanövriert und dadurch den Rundensieg holt (empfohlenes Beispiel).[93] Das sei nicht nur „nice", sondern „premium-nice", ja eine „Bilderbuchszene", kommentieren die beiden interviewten Spieler. (IV6)

Reaktionsschnell, elegant und „wirklich mit Kopf" (IV6) zu spielen, sind Möglichkeiten, Computerspielgewalt auf eine als schön verstandene Art und Weise in die Tat umzusetzen. Je nach Spielsituation und Spiel ergeben sich zusätzlich unterschiedliche Variationen dieser Schönheit der Ausführung. Im Folgenden stelle ich einige davon vor.

Variationen

Im Online-Survival-Shooter *DayZ* beispielsweise können sich die nervenaufreibenden Kämpfe mehrere Stunden hinziehen, wobei teils sehr lange keine Schüsse fallen. Oft lauern die Gegner und die eigenen Teammitglieder einander mit Scharfschützengewehren auf. Einer meiner Mitspieler zielte in so einer Situation bereits auf einen Gegner: „Der wird gleich sowas von ausgeknippst...", versicherte er im Sprachkanal unseres Teams. „Sein Leben wird einfach ausgehen, ohne dass er was merkt." Gesagt, getan – kurz darauf erschien auf meinem Bildschirm eine sogenannte Kill-Message und signalisierte den Tod des Gegners. Die eigentliche Aktion konnte niemand außer der Schütze und sein Opfer sehen. Um seinen Erfolg dennoch für alle hervorzuheben, rief er stolz: „*Ein* verdammter Schuss!" Prompt erwischte er noch einen zweiten Gegner und lachte auf: „Die checken das einfach nicht, Alter. One-Shot ins Gesicht, Alter!" Genauso stolz war ein anderer Spieler, der in einer ähnlichen Situationen einen besonders komplizierten Scharfschützentreffer landete und sich im Sprachkanal mit dem Ausruf „*Das* war ein Schuss!" freute, wobei er hörbar seine Finger küsste, einem Schauspieler oder Sänger gleich, der sich Luftküsse werfend vor dem Publikum verbeugt. (FT)

Solche präzisen Schüsse werden auch deshalb als gekonnte eigene Leistung erfahren, weil sie ein fundiertes Wissen über die Spielmechanik von *DayZ* voraussetzen, beispielsweise spezielle Kenntnisse über das Zielvisier der benutzten Waffe und dessen Einstellmöglichkeiten für Distanzschüsse, die Fähigkeit zum Abschätzen der Distanz des mehrere hundert Meter entfernten Gegners bis auf wenige Meter genau sowie Know-How über die durch simulierte Schwerkraft be-

93 | TheDemoVault: EMS One Katowice: sNax ‚sneaky beaky like' vs. NiP (16.3.2014). https://www.youtube.com/embed/9WV1-AkIbEQ

dingte Krümmung der Flugbahn der Kugel. Ein Scharfschützentreffer in diesem Spiel ist also durchaus voraussetzungsreich. Das macht ihn besonders bedeutungsvoll und prägt die emotionale Erfahrung des Killens. Denn auch hier gilt, dass emotionale Erfahrungen auf Wissensbeständen und den damit verbundenen Bedeutungen aufbauen. Es ist die Schwierigkeit und Komplexität der Aktion, die es geübten Spielern erlaubt, sie auf eine als elegant und gekonnt geltende Art und Weise auszuführen und genau diese Leistung emotional als positiv zu erfahren.

Eine andere Art von Erfahrungen bieten sogenannte Stealth-Abschnitte (oder auch darauf spezialisierte Stealth- beziehungsweise Schleich-Spiele[94]), bei denen die Eleganz des lautlos-geschickten Tötens im Vordergrund steht. Die beliebten *Assassin's Creed*-Spiele bieten solche Erfahrungen gleich reihenweise an. Hier kann man computergesteuerte Gegner von Dächern anspringen, über Geländer in die Tiefe zerren, mit versteckten Assassinen-Klingen unerkannt von hinten erstechen oder in Schränke ziehen, aus denen sie nie wieder hervorkommen. Der Let's Player Sep schleicht sich in einer Folge des vierten Teils der Spielereihe durch die Büsche eines feindlichen Lagers und meuchelt mit seinem Piraten-Assassinen allerlei Computergegner (empfohlenes Beispiel).[95] Dann entdeckt er, dass er sich auch in Schränken verstecken kann: „Ach ich liebe es, ich liebe es", kommentiert er, „diese Assassin's Creed Gimmicks [besondere Aktionsmöglichkeiten, C.B.]: Irgendwo sich in der Ecke verstecken und einfach Meuchelmörder spielen. Höhöhö!" Mit den Worten: „Ich versteck mich in nem Schrank und warte auf dich!", läuft er dann los und schleicht sich hinter einer computergesteuerten Wache zu besagtem Versteck, bis diese ihre Runde gedreht hat und wieder an ihm vorbei kommt. Freudig angespannt zählt Sep die letzten Schritte des Gegners herunter: „3 ... 2 ... 1 ...", dann drückt er einen Knopf und sein Avatar zieht die Wache automatisch in den Schrank. „Tschuuuu!", freut sich Sep – das darauffolgende Zustechgeräusch der versteckten Klinge ist deutlich zu hören. „‚Im Dunkeln ist gut munkeln', sag ich ja immer gerne", kommentiert der Let's Player noch heiter, bevor er mit seinem Avatar aus dem Schrank steigt und ergänzt: „In diesem Schrank auf jeden Fall."

Auch ComputerspieljournalistInnen wissen diese Spielweise zu schätzen. Im fünften Teil der *Hitman*-Reihe kann man als Auftragsmörder auf rabiate oder auch raffinierte und gekonnte Weise Zielpersonen ausschalten. Der Tester der *Gamestar* bevorzugt letztere Variante:

„[...] um [Hitman: Absolution, C.B.] wirklich zu genießen, müssen (und wollen!) wir es als lautloser Killer spielen, als unsichtbarer Racheengel, der ebenso unbemerkt verschwin-

---

94 | Eine Bildergalerie mit kurzen Beschreibungen populärer Schleich-Spiele findet sich auf http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=1674&pk=43282&fk=95854&i=1

95 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (3.11.2013), 17:15-18:10. https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc?start=1035&end=1090

det, wie er gekommen ist - und der neben einer toten Zielperson lediglich die ratlose Frage zurücklässt, wie zum Teufel das bloß passieren konnte. Also schleichen wir uns durch Lüftungsschächte und vorbei an schwer bewaffneten Bodyguards, erleichtern einen Cop um seine Uniform und verstecken den halbnackten Körper im Wandschrank, klettern durch Fenster, knacken Schlösser, studieren die Gewohnheiten des Ziels und warten auf den perfekten Augenblick, fühlen uns wie der sprichwörtliche Fuchs im Hühnerstall und freuen uns diebisch, wenn wir einen der vielen gemeinen Wege gefunden haben, das unvermeidliche Resultat dieser Mühen wie einen tragischen Unfall aussehen zu lassen."[96]

Dass diese Art des Spielens sehr anspruchsvoll ist und man häufig scheitert, so ergänzt der Autor im Fazit, störe ihn keineswegs. Denn das Scheitern ist für ihn ein „süßes, ja notwendiges Vorspiel auf jenen einen perfekten Moment, in dem alle Rädchen nahtlos ineinander übergreifen und ich mit einem seligen Mörderlächeln davonschleiche, während hinter mir ein spektakuläres ‚Unglück' seinen tragischen Lauf nimmt."[97]

Aber auch das genaue Gegenteil zu dieser Erfahrungsfacette wird von manchen geschätzt: der direkte, unerschrockene, schnelle, laute, explosive und konfrontative Angriff. Ein Beispiel: Sarazar greift in *Battlefield 3* ein Haus voller gegnerischer Soldaten mit einer Schrotflinte an, die keineswegs präzise, sondern mit Wumms, Krach und großer Streuung der Kugeln feuert (empfohlenes Beispiel).[98] Als er unter Beschuss gerät, springt er zuerst in Deckung, dann ballert er aber mit seinem mächtigen Kaliber auf die Gegner los und ruft: „Bam, bam, bam, bam, bam, bam! Mit der Schrot voll rein!" Er biegt um eine Ecke, tötet einen weiteren Soldaten, der mit Wucht nach hinten fliegt, und wieder ruft Sarazar „Bam! Bam!", bevor er mit tiefer Stimme fragt: „Na, wer will nochmal hier? Rambomanier!", und mit „Dam! Bam!" weiterfeuert, bis er einen sehr nahen Gegner mit mehreren Schüssen umhaut und dazu ruft „Jetzt – wird – aufgeräumt!" Hier wird, auch durch die wiederholte Betonung der Einschlaglust durch den Ausdruck „Bam", eine Freude am wilden, ungestümen und wagemutigen Angriff artikuliert.

Kurzum: zeitgenössische Computerspiele ermöglichen verschiedene Arten und Weisen der Ausführung von Computerspielgewalt, mit denen die jeweiligen Spieler unterschiedliche virtuell-körperliche Erfahrungen machen können. Um diese Wahlfreiheit auch in Multiplayer-Spielen zu ermöglichen, bieten Spiele wie *Battlefield 3+4* ein sogenanntes Klassensystem an, das die Spieler zwischen verschiedenen Soldatentypen wählen lässt, die mal mit Raketenwerfern, mal mit

96 | Jochen Gebauer: Alte Killer rosten nicht. Hitman: Absolution im Test. In: Gamestar.de (18.11.2012). http://www.gamestar.de/spiele/hitman-absolution/test/hitman_absolution,44957,3006555.html

97 | Ebd.

98 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011), 6:05-6:55. https://www.youtube.com/embed/h9ETK8XfTvU?start=365&end=415

großen Maschinengewehren und mal mit Scharfschützengewehren angreifen können. Erst durch das wiederholte Spielen einer Klasse steigert man die eigenen Spezialfähigkeiten in dieser Kategorie und schaltet stärkere Waffen frei, so dass sich Spieler auf einzelne Spielweisen spezialisieren können.

Auch mein Mitspieler Petator hat viel und oft *Battlefield* und ähnliche Shooter gespielt. Im Interview nach seinen Präferenzen gefragt, bezeichnet er sich als „absolute[n] Nicht-Sniper". (IV18) Mit dem Scharfschützengewehr umgehen, das könne er „körperlich" gar nicht, sagt er und ergänzt:

„Ich bin halt eher der Sprayer und Prayer [ein Spieler der losballert und hofft, irgendetwas zu treffen, C.B.], und das erfolgreich. Und ich bin eigentlich jemand, ich muss – das liegt einfach auch an meiner Persönlichkeitsstruktur, da erkenn ich mich selbst wieder – ich muss in die Action rein. Ich muss nach vorne, ich muss den Gegner auf mich ziehen, ich will gegen zwei drei Leute kämpfen. Nicht dass ich die immer besiegen kann, aber ich brauch Action – vorne – Krieg – Angriff – Überfall!" (IV18)

Spieler haben, das macht Petator klar, teils sehr konkrete Vorstellungen von ihren eigenen Vorlieben in Sachen Spielweise. Die Frage, welche Art der Ausführung von Computerspielgewalt die bevorzugte Form des Vergnügens bietet, ist nur individuell zu beantworten. Ob man lieber einen präzisen Scharfschützentreffer landet, heimlich und trickreich einen Gegner meuchelt oder ihn mit Getöse umballert, hängt vom Spiel beziehungsweise von der persönlichen Vorliebe eines Spielers ab.

Mitunter ist es gerade der Wechsel zwischen verschiedenen Varianten der Zerstörung, die den Spielern Freude bereitet. Im Testbericht zum Ego-Shooter *Crysis 3*, in dem man als gepanzerter Supersoldat gegen Außerirdische kämpft, schwärmt die Journalistin Petra Schmitz von der „Actionspielkunst in Vollendung."[99] Als „Kunst" wird dieses Spiel nicht bezeichnet, weil es im Sinne eines künstlerischen Artefakts einen beobachtend-kontemplativen Genuss erlaubt, sondern gerade weil es emotionale Erfahrungen im Zuge variantenreicher virtuell-körperlicher Tätigkeiten ermöglicht. Aus dieser Perspektive können solche emotionalen Erfahrungen durchaus mit ästhetischen Körpererfahrungen beim Fußballspielen oder auch beim Tanzen verglichen werden – letzteren Vergleich stellt Petra Schmitz beispielsweise bei der Bewertung des Fantasy-Actionspiels *Dark Messiah of Might and Magic* an:

„Ihr wachsendes Können plus das intelligente Leveldesign ergeben ein einzigartiges Kampf-Ballett. An Engstellen legen Sie zunächst eine Flammenfalle, kappen dann mit dem Dolch ein Seil und lassen so tonnenschwere Baumstümpfe tödlich durch die Luft segeln. Sie zerhacken mit dem Schwert eine Holzbrücke und schleudern zu guter Letzt

99 | Petra Schmitz: Hat den Bogen raus. Crysis 3 im Test. In: Gamestar.de (19.02.2013). http://www.gamestar.de/spiele/crysis-3/test/crysis_3,46254,3009517.html

einen Ölbehälter, um die ganze Chose dann abzufackeln - sehr, sehr cool. Übrig bleibt eine Menge toter Gegner.“[100]

Hier deutet sich bereits an, dass die Freude an der Eleganz der Ausführung von Computerspielgewalt durch gelungene Bewegungsanimationen und besondere Special Effects noch verdichtet wird.

Bewegungsanimationen und Special Effects

Das wird besonders für nahkampfbetonte Spiele relevant. Nach der Jahrtausendwende setzen sich Verfahren durch, die den eigenen Avatar mithilfe einfacher Steuerbefehle spektakuläre Kampfbewegungen ausführen lassen. Das Actionspiel *Jedi-Knight 3: Jedi Academy* von 2003 beispielsweise biete, so ein Tester, ein „geniales Kampfsystem“:

„Jaden Korr [der Avatar, C.B.] schlägt Salti, rennt die Wände hoch oder lässt zwei Lichtsäbel als Schutzschild um sich herumwirbeln. Großartig: Für keines dieser Manöver brauchen Sie mehr als zwei Maus- und die normalen Bewegungstasten. Selbst Action-Einsteiger turnen bald eleganter durch die Nahkämpfe als jeder Matrix-Held.“[101]

Der nicht nur in diesem Test angestellte Vergleich zwischen Actiongame-Animationen und dem Actionfilm *Matrix* ist kein Zufall. Tatsächlich scheinen Actionspiele oft von Techniken des Actionfilms inspiriert zu sein – und umgekehrt: Actionfilme wie beispielsweise der Blockbuster *300* machen deutliche Anleihen bei der Computerspielästhetik, wenn dort muskelbepackte Hühnen in Zeitlupe gegnerische Leiber zertrennen.[102] Solche Sequenzen sind filmische Entsprechungen einer Animationstechnik, die in Computerspielen meist als „Killmoves“, „Finishing Moves“ oder „Kill Cam“ bezeichnet wird. Das Singleplayer-Fantasy-Spiel *Skyrim* beispielsweise lässt die Attacken des Spielers gelegentlich in solche Killmoves münden. Das heißt hier, der Avatar vollführt automatisch Aktionen wie das Erstechen, Kehle Aufschlitzen oder Enthaupten eines Gegners, wobei sich teilweise die Perspektive von der gewohnten Avataransicht löst und stilvoll inszenierte Schwerthiebe aus einem ungewohnten Blickwinkel in Zeitlupe zeigt. Dutzende dieser Killmoves sind möglich. Sie variieren je nach Gegnertyp, Position

100 | Petra Schmitz: Mit Schwert und Kick. Dark Messiah of Might & Magic im Test. In: Gamestar.de (24.10.2006). http://www.gamestar.de/spiele/dark-messiah-of-might-magic/test/dark_messiah_of_might_magic,34898,1465695.html

101 | Heiko Klinge: Mehr Lichtschwerter, mehr Jedi-Ritter. Jedi-Knight 3: Jedi Academy im Test. In: Gamestar.de (03.09.2003). http://www.gamestar.de/spiele/star-wars-jedi-knight-jedi-academy/test/jedi_knight_3_jedi_academy,33802,1342418.html

102 | Vgl. dazu auch Jörg von Brincken: Ganz schön gewaltige Bilder. Zack Snyder’s Film 300 (Vortrag vom 26.01.2009), S. 1-9, hier: S. 3-4. http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/brincken_300.pdf

zum Gegner und Waffe (bspw. Schwerter, Keulen, Äxte, Bögen oder Feuerzauber). Auf *YouTube* finden sich zahlreiche Videos von Spielern, die diese Killmoves aufgezeichnet und in Zusammenschnitten anschaulich arrangiert haben. Das populärste *Skyrim*-Killmove-Video kann fast zwei Millionen Klicks, ca. neuntausend Likes und fünfeinhalbtausend Kommentare verzeichnen.[103] Unter den letzteren finden sich Aussagen wie „I love these finishing moves [...]“, „So satisfying“, „I wish every kill would end in a finishing move...“, oder mit Verweis auf spezifische Sequenzen im Video beispielsweise: „*360 spin, slash weapons and BAM!!*“ oder „That head roll at 1:55 was so epic! Bravo! :D [lachender Smiley, C.B.]“.[104]

Um eine ähnliche Begeisterung für ansprechend gestaltete Bewegungsanimationen auch in Shootern zu ermöglichen, entwickelten Game Designer nach der Jahrtausendwende die sogenannte Bullet Time. In veränderter Form findet sich auch dieser Effekt in Actionfilmen wie *Matrix* wieder. In Computerspielen erlaubt die Bullet Time das Steuern eines Avatars in Zeitlupe, beispielsweise während er sich in einem Feuergefecht befindet. Das Spiel simuliert so eine weit über realistische Maßstäbe hinausgehende Reaktionsschnelligkeit des Avatars, der beispielsweise Kugeln ausweichen und mitten im Sprung mehrere Gegner mit präzisen Headshots töten kann. Als Meilenstein in der Entwicklung dieses Effekts gilt die Spielereihe *Max Payne*. Unter einem Screenshot zum Testbericht des zweiten Teils der Serie von 2003 wird das Bild einer Bullet Time-Sequenz bereits mit „Ein klassischer Payne“ untertitelt.[105] Im Fazit kommentiert der Redakteur:

> „Die Bullet-Time-Schusswechsel haben nichts von ihrer Klasse eingebüßt. Mein Adrenalinspiegel eruptiert, wenn eine Ladung Schrot in Zeitlupe auf mich zufliegt, ich den Projektilen aber per Seitwärtssprung um Haaresbreite entkomme. Farbfilter und Bewegungsunschärfe verleihen der Bullet-Time noch mehr Stil als im indizierten Vorgänger. Gleiches gilt für die coole Nachlade-Drehung – ein echter Augenschmaus und einzigartig im Genre.“[106]

Im Entwicklervideo zum dritten Teil der Serie hebt ein Sprecher ebenfalls diese Funktion hervor: „[B]ullet time, that will allow players to choreograph their own incredibly stylish and deadly shootouts“ (empfohlenes Beispiel).[107] Die genannten

103 | Lu Bu Feng Xian: Skyrim: Death blows and finishing moves animation: Part 1 (21.11.2011), 0:23-2:04. https://www.youtube.com/embed/CZcgpjZzWiA?start=23&end=124

104 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=CZcgpjZzWiA

105 | Georg Valtin: Grandiose Film-Noir-Ballerei von Remedy. Max Payne 2 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2003). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-2-the-fall-of-max-payne/test/max_payne_2,32213,1342874.html

106 | Ebd.

107 | Pixel Enemy: Max Payne 3 Design and Technology Series: Bullet Time (12.4.2012), 0:00-0:40. https://www.youtube.com/embed/1OZmkLTqDAQ?start=0&end=40

Möglichkeiten werden im Video durch zahlreiche Sequenzen präsentiert, in denen der Avatar auf elegante Weise, mitten in Hechtsprüngen oder Haken schlagend, anrückende Gegnermassen durch gezielte Headshots außer Gefecht setzt. Solche Sequenzen versprechen nicht nur Effektstaunen und Einschlagslust, sondern auch das intensive Erleben der Eleganz virtuell-körperlicher Bewegung in der Ausführung von Computerspielgewalt.

Auffällig ist zugleich das Versprechen der Werbung, die Ausübung von Gewalt „choreografieren" zu dürfen (s.o.). Konkreter wird dieser Aspekt in einem 2013 von André Peschke in der Zeitschrift *Gamestar* veröffentlichen Artikel, der sich unter dem Titel „Schön brutal. Report: Gewalt kann schön sein" ungewohnt explizit auf die Freude an Computerspielgewalt einlässt und „die Ästhetik von Blut und Morden" diskutiert.[108] Neben Verweisen auf Stimmen und Meinungen aus Wirtschaft und Wissenschaft zur Gewaltästhetik von Computerspielen entwickelt Peschke auch eine eigene These, die in einer Studie wie der vorliegenden mindestens genauso ernst zu nehmen ist wie ein akademischer Beitrag.[109] Er argumentiert, dass beispielsweise die Zeitlupenfunktion der *Max Payne*-Serie neben ihrem spielerischen Nutzen ein „künstlerisches" beziehungsweise „ästhetisches Gestaltungsmittel" sei.[110] Zum Einsatz komme sie nicht nur in *Max Payne*, sondern etwa auch im Horror-Actionspiel *F.E.A.R.*, wenn man dort „direkt vor der Explosion einer Granate nochmal die Zeitlupe aktiviert[...], um mitzuerleben wie der Raum und die Gegner von einer unmöglich langsamen Druckwelle zerfetzt werden."[111] Peschke nennt das „Destruktive Kreativität":

„Je mehr Zerstörung und Gewalt das Spiel zulässt, desto mehr erlaubt es dem Spieler, selbst als Gestalter in Erscheinung zu treten. Was uns zur gewagten These verleitet: ‚Frei' simulierte Gewalt und Zerstörung, die nicht in immer gleichen Bahnen abläuft, macht ein Spiel abwechslungsreicher und gibt dem Spieler Raum für Kreativität."[112]

Das gilt für Peschke bis in kleinste Details. Unter einem Screenshot zum Horror-Actionsspiel *Dead Space*, auf dem der Avatar einen mutierten „Nekromorph" beschießt, kommentiert er konsequenterweise: „Wenn wir in Dead Space die Nekromorphen gezielt zerstückeln, ist das auch eine Form von Kreativität."[113] Dabei gehe es nicht um Grausamkeit, sondern um das Gestalten visueller Impulse. Die

108 | André Peschke: Gewalt kann schön sein – Schön brutal. In: Gamestar.de (13.07. 2013). http://www.gamestar.de/specials/reports/3025598/gewalt.html

109 | Vgl. ebd. In einigen Punkten lehnt sich Peschke an die Arbeiten des Medienwissenschaftlers Jörg von Brincken an. Im Artikel wird aber nicht deutlich, ob die Referenzen und Zitate dafür akademischen Texten oder einem Interview entstammen.

110 | Ebd.

111 | Ebd.

112 | Ebd.

113 | Ebd.

Waffe werde zum künstlerischen Werkzeug, zum „Pinsel".[114] Wer die „Hürde" vor dieser Perspektive überwinde, der erkenne rasch,

> „dass die Gewalt dem Spieler eine Staffelei bietet, auf der er selbst malen darf, anstatt nur eine statische, vorgefertigte Welt zu betrachten. So mancher Shooter-Spieler wird sich schon mal dabei ertappt haben, dass er einen Gegner, den er schon im Fadenkreuz hatte, eben nicht sofort abgeknallt hat. Warum? Weil er erst vor der Wand stehen sollte, auf die dann das Blut spritzt. Zu glauben, der Spieler treffe eine solche Entscheidung aus Mordlust, ist weltfremd. Es geht ihm um den krassen Effekt beim Treffen und darum, die Spielwelt mit seiner Entscheidung zu verändern."[115]

Dass Peschke hier den positiv konnotierten Begriff der Kreativität mit Nachdruck hervorhebt, ist vermutlich auch den negativ wertenden Diskursen rund um sogenannte Killerspiele geschuldet, denen ComputerspieljournalistInnen gerne positiv gedeutete Erfahrungen mit Computerspielgewalt entgegenstellen. Nicht von der Hand zu weisen ist aber Peschkes aus jahrelanger Erfahrung als Spieletester gespeiste Beobachtung, dass das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt auch ein Vergnügen an einer *gestaltenden* Tätigkeit sein kann.

Genau diese Möglichkeit der Gestaltung im Zuge des virtuellen Tötens hebt auch die oben angeführte Werbung zu *Max Payne 3* hervor. Dass sich dieses Versprechen für viele Spieler tatsächlich erfüllt, zeigen die Let's Play-Videos. Piet beispielsweise ist sehr angetan von den Kampfanimationen des Spiels *Max Payne 3*. In einer LP-Folge ist er gerade gemeinsam mit einem computergesteuerten Mitstreiter in Deckung gegangen und wird von mehreren Gegnern attackiert (empfohlenes Beispiel).[116] Immer wieder taucht er kurz aus der Deckung auf, um einen nach dem anderen auszuschalten. Der letzte von ihnen ist aber gut verschanzt. Piet sprintet kurzerhand aus seiner Deckung und vollführt einen gewagten Hechtsprung über eine Ballustrade. Das Spiel schaltet automatisch in die Bullet Time und Piet kann während des Flugs in Zeitlupe dem Gegner einen Kopfschuss geben. Schon während des Schießens erkennt Piet die Eleganz seiner Aktion und prahlt: „Oh ja! Oh ja! Ich bin da gerade fett drüber gesprungen und geb dem gerade einen Schuss nach dem nächsten. Ha ha!", und als die Zwischensequenz einsetzt, fügt er an: „Das war ... das war irgendwie nett." Piet artikuliert hier die Freude an der kreativen Gestaltung eines virtuell-körperlichen Prozesses im Zuge des Tötens eines Gegners. Durch die *embodiment relation* zum eigenen Avatar ist der virtuelle Körper zugleich das Objekt der Gestaltung als auch das Medium, um diesen selbstgestalteten Prozess virtuell-körperlich zu erfahren.

---

114 | Ebd.

115 | Ebd.

116 | PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #004 [Deutsch/HD/PS3] - Schwierigkeit: Pain in the ass (21.5.2012), 0:10-0:50. https://www.youtube.com/embed/XaNBvrHGOmg?start=10&end=50

Was das Ende des Videos auch zeigt: In *Max Payne 3* mündet das Töten des jeweils letzten Gegners einer Gegnergruppe in eine Art Kamerafahrt. Die Perspektive des Spielers löst sich von der gewohnten Avatar-Ansicht und folgt der in Zeitlupe fliegenden Kugel bis zu ihrem Ziel (oder springt direkt zum Ziel), wo man ihren präzisen und tödlichen Einschlag aus nächster Nähe beobachten (und wahlweise nochmals in Superzeitlupe verlangsamen) kann. Unter der Überschrift „Die Animationen: Das tut beim Zuschauen wohlig weh" kommentiert Fabian Siegismund im Testbericht zu *Max Payne 3* diesen neuen Effekt:

„Beim jeweils letzten Gegner einer Gruppe schaltet Max Payne 3 in eine besonders cineastische Perspektive, in der unser Opfer wiederum in Zeitlupe von Kugeln durchsiebt wird. Das sieht oft ganz schön spektakulär (und schmerzhaft!) aus, für glaubwürdige Körperanimationen und Ragdoll-Verhalten sorgt die Euphoria-Engine. [...] So fragwürdig das auch klingen mag: Nach besonders schweren Passagen stellen die Zeitlupen-Sterbeszenen eine nicht unerhebliche Befriedigung dar, denn Max Payne 3 kann beizeiten ganz schön fordernd werden. [...] Wenn dann der letzte Spitzbube in theatralischer Zeitlupe endlich den Löffel abgibt, entgleitet uns schon mal ein ‚Hab ich Dich endlich, Du... böser Mann!'."[117]

Siegismund verdeutlicht hier mit selbstironischem Unterton, dass sich die besonders spektakuläre Inszenierung von kampfentscheidenden Kills nahtlos in den Prozess der Ausführung von Computerspielgewalt einfügt und dabei den Höhepunkt der als anspruchsvoll geltenden Tätigkeit nochmals deutlicher hervorhebt. Die Killcam ist nicht bloß auf das vom Spieler gesteuerte Geschehen aufgesetzt, sondern verlängert die virtuell-körperliche Erfahrung, indem sie diese in eine effektvoll inszenierte Kamerafahrt münden lässt, deren Endpunkt wiederum den Moment des Einschlags sowie die daraus hervorgehenden Effekte betont. Durch solche Funktionen bereichern audiovisuelle Effekte auf unterschiedliche Weisen die jeweils gemachten virtuell-körperlichen Erfahrungen.

3.1.5 Dominanz

Virtuell-körperliche Erfahrungen haben nicht nur eine ästhetische, sondern auch eine soziale Dimension. Ein Beispiel: Der Let's Player Sarazar trifft in *Tomb Raider* mit seinem Avatar Lara Croft auf einen speziellen Gegner, der ihn mit einem kugelsicheren Schild angreift (empfohlenes Beispiel).[118] Sarazar muss seinen Ava-

117 | Fabian Siegismund: Alter Hund, neue Tricks. Max Payne 3 im Test. In: Gamestar.de (5.6.2006). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-3/test/max_payne_3,44752,2568575.html

118 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013), 0:45-1:20. https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU?start=45&end=80

tar nun durch verschiedene Ausweichmanöver in eine Position bringen, von der aus er den gepanzerten Gegner mit einem Nahkampfangriff verwunden kann. Er ist bereits geübt in dieser Technik und landet schon beim ersten Versuch einen Treffer, woraufhin er provokativ den computergesteuerten Gegner anspricht: „Na, du kleines Arschloch?" Der Gegner setzt aber gleich zu einem neuen Angriff an. Sarazar ruft ihm entgegen: „Na dann komm her, ich tanze gerne mit dir!" Gekonnt weicht er dem nächsten Angriff aus und lässt Lara Croft mit einer eleganten Bewegung einen Treffer landen, bevor er selbstsicher ergänzt: „Den Walzer hab ich drauf!" Nun kann er zu einem Killmove ansetzen. Sarazar betätigt die entsprechende Taste, Lara hält dem maskierten Gegner die Schrotflinte unters Kinn – die Bildschirmperspektive zoomt hier nah an das Geschehen heran – und drückt ab. Blut spritzt aus dem Schädel des Gegners und Sarazar ruft „Pam!", gefolgt von einem genüsslich Lachen. Mit tiefer Stimme ergänzt er: „Exekutionskill sag ich dazu nur."

Diese nur 35-sekündige Sequenz vereint einerseits einige der bisher angesprochenen Erfahrungsfacetten. Sarazar artikuliert hier nicht nur Einschlagslust durch das bekannte „Pam!", sondern hebt durch die Parallelisierung mit Tanzen und den stolzen Verweis auf den ausgeführten Exekutionskill auch die Erfahrung von gekonnter Ausführung und Eleganz hervor, die in die Freude an einem effektvoll inszenierten Killmove mündet. Dazwischen mischen sich aber auch andere Artikulationen. Erstens spricht er den computergesteuerten Gegner direkt an beziehungsweise beschimpft ihn („kleines Arschloch") und demonstriert seine Unerschrockenheit („Na komm doch her, ich tanze gerne mit dir!"). Zweitens kommentiert er den erfolgreichen Kill mit einem spezifischen Lachen, das wenig mit Humor und Witz zu tun hat, sondern den Gegner für seine Niederlage *aus*lacht.

Dabei eröffnet der Let's Player eine performative Kommunikation mit einem computergesteuerten Gegner. Diese Praxis ist in Let's Play-Videos absolut gängig. Er verdeutlicht so sein Sich-Einlassen auf das Deutungsangebot des Spiels, demzufolge sein als Mensch repräsentierter Gegner gewissermaßen wie ein sozialer Akteur zu behandeln ist. Aus einer medienpsychologischen Perspektive widmen sich diesem Phänomen Tilo Hartmann und Peter Vorderer.[119] Aufbauend auf neueren medienpsychologischen Studien stellen sie drei Thesen zum Verhältnis zwischen menschlichen Spielern und computergesteuerten Gegnern auf. Erstens könnten mediale Objekte, also auch computergesteuerte Repräsentationen menschlicher Körper, leicht „automatic social perception processes" auslösen und den Spielern so die Präsenz sozialer Entitäten vermitteln.[120] Zweitens tendierten, so die Autoren, MediennutzerInnen generell dazu, sich als „believers" auf das Medienangebot einzulassen.[121] Einen Aufwand müssten sie eher dann betreiben,

119 | Vgl. Hartmann/Vorderer: It's Okay to Shoot a Character.

120 | Ebd., S. 95.

121 | Ebd., S. 96.

wenn sie sich bewusst von den medialen Bedeutungsangeboten distanzieren möchten. Drittens scheine es abwegig, dass sich die Spieler permanent die Virtualität der Spielsituation reflexiv vor Augen halten, weil sie nach Unterhaltung streben und die Distanzierung vom Spielprozess diese behindere. Hartmann und Vorderer schlussfolgern:

„In the light of the above arguments, it seems reasonable to assume that users do confront ‚some sort of' social entities, not simply objects, when they shoot video game characters. The knowledge that virtual characters are mediated and do not really exist is not completely forgotten. Rather, automatic processes and users' motivational disposition ignore that information for the moment, so that users temporarily forget that their experience is mediated [...]. Lacking an existing term, we suggest that players perceive video game characters as quasi-social [...].“[122]

Auch wenn eine ethnografische Studie die einzelnen medienpsychologischen Thesen, etwa zu automatisch ablaufenden Wahrnehmungsprozessen, weder bestätigen noch entkräften kann, lässt sich die Beobachtung einer quasi-sozialen Wahrnehmung virtueller Körper ethnografisch nachvollziehen. Denn Let's Player gehen mit ihren Avataren und Gegnern regelmäßig (allerdings nicht immer[123]) quasi-sozial um. Wie auch Hartmann und Vorderer argumentieren, ist das dadurch vollzogene Sich-Einlassen auf den quasi-sozialen Status der Gegner niemals ein vollständiges. Es ist spielerisch, zugleich ernst und nicht ernst, und gerade dadurch ermöglicht der Umgang mit virtuellen Körpern ein Vergnügen an auch sozial orientierten Bedeutungs- und Emotionspotenzialen von Gewalt.

Konkretisieren lassen sich diese Potenziale durch einen Rückgriff auf Überlegungen von Heinrich Popitz, denen zufolge physische Gewalt immer auch eine soziale Bedeutung hat, aus der ein besonderes Emotionspotenzial entsteht: „Körperliche Verletzung ist beim Akteur häufig und wohl immer beim Betroffenen mit starken Emotionen verbunden.“[124] Das liege aber nicht nur an den körperlichen Schmerzen. „Gewiss sind körperliche Schmerzen meist aushaltbar und in gewisser Weise überwindbar. Aber Schmerzen, die uns ein anderer zufügt, sind niemals etwas ‚bloß Körperliches'. Wir können uns in der Beziehung zu einer anderen Person nicht aus unserem Körper zurückziehen.“[125] Ganz ähnlich formuliert es Wolfgang Sofsky in seinem „Traktat über die Gewalt“: „In der physischen Zerstörung liegt die Substanz aller Gewalt. Aber das ist nicht alles. Der Körper ist nicht ein Teil des Menschen, sondern dessen konstitutionelles Zentrum. Daher trifft die Verletzung zugleich Seele und Geist, das Selbst und die soziale

122 | Ebd. S. 96-07.

123 | Deshalb kann auch eine grundlegende Definition von virtueller Gewalt nicht auf der Annahme solcher quasi-sozialer Beziehungen aufbauen (vgl. dazu Kap. 2.2.1).

124 | Popitz: Phänomene der Macht, S. 45.

125 | Ebd.

Existenzweise."[126] Als soziale Praxis wird physische Gewalt also nicht wirksam obwohl, sondern gerade weil sie körperbezogen ist.

Diese Überlegungen im Kontext von Computerspielen anzuführen, soll nicht auf eine Gleichsetzung von ludisch-virtueller Gewalt mit faktischer physischer Gewalt hinarbeiten. Wie Popitz verdeutlicht, basiert die soziale Funktion von physischer Gewalt unter anderem auf der Möglichkeit der Zufügung von körperlichem Schmerz, was in Computerspielen unmöglich ist. Möglich ist in ihnen aber der spielerische Umgang mit den sozial aufgeladenen Bedeutungen von Gewalt, die auf unserem praktischen Wissen über die Implikationen faktischer physischer Gewalt aufbauen. Für Popitz ist das Verhältnis zwischen Mensch und physischer Gewalt geprägt durch das „‚Bewusstsein des Todes': das heißt nicht nur Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit, sondern auch Bewusstsein des Töten-*Könnens*. Selbsttötung wie die Tötung anderer: der Tod ist für den Menschen machbar."[127] Das Wissen um diese Machbarkeit ist ein implizites, praktisches Wissen, das wir im Alltag ernst nehmen. Im Spiel nehmen wir Gewalt zwar nicht ernst, doch wir können mit ihren Bedeutungspotenzialen spielerisch umgehen, um dadurch als angenehm gedeutete Emotionen zu mobilisieren.

Wichtig ist dabei die soziale Bedeutung der Ausübung von Gewalt als Demonstration von Überlegenheit und dadurch gegebenenfalls von Macht und Herrschaft. „Gewalt", schreibt Popitz, „gilt als äußerste Steigerung der Überlegenheit über andere Menschen."[128] Noch deutlicher formuliert es Sofsky:

„Die physische Gewalt ist der intensivste Machtbeweis. Sie trifft das Opfer unmittelbar im Zentrum seiner Existenz, in seinem Körper. Keine Sprache ist von größerer Überzeugungskraft als die Sprache der Gewalt. Sie braucht keine Übersetzung und lässt keine Fragen offen. Nirgendwo hat die Macht mehr wirkende Kraft, nirgendwo ist sie mehr Wirklichkeit. Keine andere Aktion zeigt drastischer die Überlegenheit des Herrn über den Knecht. In der Verletzung bekommt er die Macht im eigenen Leibe zu spüren."[129]

Diese Bedeutung von Gewalt wird im Umgang mit ihren computervermittelten Repräsentationen nicht zwangsläufig ernst genommen, doch meistens spielerisch aufgegriffen. Dadurch wird ludische Gewalt einerseits zu einer effektiven Geste in kompetitiven Spielprozessen, worauf ich später genauer eingehen werde (vgl. Kap. 4.1.2). Doch die Demonstration von Überlegenheit durch Computerspielgewalt birgt nicht nur eine kompetitive Erfahrung im Sinne von „Ich bin besser als du", sondern (noch grundlegender) auch eine virtuell-körperliche und zugleich sozial orientierte Erfahrung im Sinne von „Ich dominiere dich körperlich". Genau das demonstriert auch das oben genannte Beispiel aus einem Let's Play-Video.

126 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 19.
127 | Popitz: Phänomene der Macht, S. 52-53 [H.i.O.].
128 | Ebd., S. 67.
129 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 19.

Das Beschimpfen eines computergesteuerten Gegners, die Androhung der eigenen Überlegenheit und schließlich auch das hämische Auslachen des Verlierers sind Artikulationen der spielerischen Erfahrung einer sozial aufgeladenen, virtuell-körperlichen Dominanz. Auch das ist eine Interpretation, die es im Folgenden auszudifferenzieren gilt.

Fürs erste bleibe ich dazu bei den kommunizierenden Emotionspraktiken in Let's Play-Videos. Artikulationen von Dominanz in Zusammenhang mit der Ausübung von Computerspielgewalt sind hier allgegenwärtig. Ich werde sie im Folgenden nach ihrer zeitlichen Positionierung rund um Momente der ludisch-virtuellen Gewalt anordnen. Am Anfang stehen dann Artikulationen, die die Dominanz des jeweiligen Spielers ankündigen. Dabei kann er entweder computergesteuerte Gegner ganz direkt ansprechen (bspw. „Ich mach euch platt!"[130] oder „So mein Freund, du darfst auch dran glauben!"[131]), in der dritten Person über seine Gegner reden (bspw. „Ich hör auch schon wieder Skelette, denen ich sofort mal richtig eins auf den Latz gebe [...]."[132]), oder eine unspezifische Anzahl an Feinden adressieren (bspw. „Okay, wer will auf's Maul? Hinten anstellen!"[133]). Dazu gehören aber auch phrasenartige Aussagen, wie etwa „Komm zu Papa!"[134] oder „Jetzt gibt's geräucherten Kugelsalat, mit einer Note Dill!"[135]. Letzteres Zitat zeigt, dass die Ankündigung von Dominanz nicht nur mit Ernst, sondern auch mit Heiterkeit und oftmals hörbarer Selbstironie vollzogen werden kann. Doch auch in solchen Momenten fungiert sie als kommunizierende Emotionspraxis, die einem quasi-sozialen Gegenüber die eigene Unerschrockenheit demonstriert und letztere zugleich den ZuschauerInnen performativ vermittelt. Diese Vermittlung ist hier kein der Erfahrung vorgelagertes Element, sondern Teil derselben.

---

130 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #021 [Deutsch] [HD] - Such, Isaac, such! (28.2.2013), 16:30-16:40. https://www.youtube.com/embed/8DGi8FQ_t5g?start=990&end=1000

131 | Trashtazmani: Let's Play Hitman: Absolution [Part 1] - Agent 47 ist zurück! (12.2.2013), 17:25-17:35. https://www.youtube.com/embed/aVoGTsRuuGE?start=1045&end=1055

132 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 26 - Nette Begrüßung «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (20.8.2013), 14:00-14:10. https://www.youtube.com/embed/1I8R1nXjnnc?start=840&end=850

133 | PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #001 [Deutsch/HD/PS3] - Mäxchen ist zurück (18.5.2012), 17:10-17:20. https://www.youtube.com/embed/MVDIJVNG5Rw?start=1030&end=1040

134 | Gronkh: Let's Play Max Payne 3 #002 [Deutsch] [HD+] - Superhomies auf Tour (22.6.2012), 18:50-19:00. https://www.youtube.com/embed/weuknLODwVM?start=1130&end=1140

135 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #002 - Das Nest der Rebellen [Full-HD] [Deutsch] (4.7.2012), 8:40-8:50. https://www.youtube.com/embed/xEXEhfyCcxQ?start=860&end=870

Als *emotive* (vgl. Kap. 2.1.3) wird die Behauptung der eigenen Unerschrockenheit zugleich zum Mittel der Mobilisierung einer Dominanzerfahrung.

Wenn ein Kampf bereits im Gange ist, kommen Artikulationen von Dominanz im Moment der Ausführung von Computerspielgewalt zum Einsatz. Diese richten sich meist in der zweiten Person an die computergesteuerten Gegner. Gronkh beispielsweise muss nach einem gescheiterten Versuch in *GTA5* erneut in eine Schießerei starten und unterstreicht gleich seinen ersten Kill mit einem energischen „Schnauze!".[136] Sarazar bekräftigt seinerseits beispielsweise einen Kill in *Tomb Raider* mit: „Stirb, du Drecksack!",[137] oder einen Säbel-Angriff in *Assassin's Creed 4* mit: „Spüre meinen Stahl, du Schwein!"[138] Der nicht vor härteren Ausdrücken zurückschreckende Brammen kommentiert Kills dagegen mit Ausrufen wie: „So, komm, fuck you, bitch!",[139] oder: „Auf die Fresse! Auf die Fresse!"[140] Hier geht es nicht mehr um die Artikulation von Unerschrockenheit, sondern um ein Unterstreichen der eigenen Überlegenheit im Moment des virtuellen Tötens. Dass solche Artikulationen gelegentlich mit Beleidigungen beziehungsweise Schimpfwörtern einhergehen, demonstriert, wie sich hier die Herstellung virtuell-körperlicher Dominanz mit einem Prozess der Diffamierung quasi-sozialer Gegenüber verbinden kann.

Die dritte Art der Artikulationen von Dominanz wird zeitnah nach dem Besiegen eines Gegners angewendet. Teilweise werden sie mit eher ernster Intonation ausgesprochen. Piet beispielsweise streckt im Fantasy-Spiel *Skyrim* eine Banditin nieder und kommentiert anschließend: „Tot, Bitch! Du, tot!"[141] Oder Gronkh schießt in der ersten Kampfsequenz von GTA5 einen Polizisten an, stellt fest „Der lebt noch!", feuert dann noch ein paar Kugeln in den Gegner und meint

136 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #040 - Reißen wir den Ballas den Arsch auf! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (25.10.2013), 5:40-5:45. https://www.youtube.com/embed/bWKa8QLA_Dw?start=340&end=345

137 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #005 - Flucht aus der Gefangenschaft [Full-HD] [Deutsch] (6.3.2013), 12:00-12:10. https://www.youtube.com/embed/ngcZgh1v8wo?start=720&end=730

138 | Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #010 - Action auf dem Ozean [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (8.11.2013), 5:45-6:15. https://www.youtube.com/embed/ybSferjrgQ4?start=345&end=375

139 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 2 - Der Turm «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (13.10.2013), 11:20-11:30. https://www.youtube.com/embed/zCI2JpAoK9Y?start=680&end=690

140 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8 - Hannah die Schlampe «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (5.11.2013), 10:35-10:45. https://www.youtube.com/embed/cc0goK_ksyc?start=635&end=645

141 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 25 - Die Jagd beginnt «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (19.8.2013), 14:30-14:50. https://www.youtube.com/embed/62ICVUgv__k?start=870&end=890

mit tiefer Stimme: „Das war der Gnadenschuss."[142] Diese letzteren Ausschnitte dürfen aber nicht als repräsentativ für die allgemeine Stimmung von Let's Play-Videos missverstanden werden. Die Let's Player wenden nur vereinzelt solche ernst anmutenden Artikulationen an. Im Regelfall wird die Dominanz nach dem Töten eines Gegners mit verspieltem Tonfall zum Ausdruck gebracht. Meistens kommen hier coole Sprüche zum Einsatz, die mitunter auch die Lässigkeit des eigenen Sieges vermitteln. Sarazar beendet beispielsweise einen Säbelzweikampf in *Assassin's Creed 4* mit einem Knie-Kick und kommentiert zufrieden: „So, träum was Schönes!"[143] Piet erschießt in GTA5 einen verfeindeten Gangster und murmelt wie nebenbei: „Oh, du bist gestorben? Dumm gelaufen."[144] Brammen ewischt mit seinem Maschinengewehr im Ego-Shooter *Battlefield 4* einen gegnerischen Soldaten und meint nur: „Alles klar, weg die Sau."[145] Und Hardi schießt einem Monster im Horror-Shooter *Dead Space 3* erst einige Gliedmaßen ab, bevor er es zerstampft und locker kommentiert: „So, Feierabend."[146]

Bei der Artikulation von Dominanz wird das Bedeutungspotenzial der Repräsentationen physischer Gewalt zwar aufgegriffen, aber im Regelfall nicht ganz für voll genommen. Die hier gemachten Erfahrungen sind dementsprechend als Erfahrungen einer spielerischen Dominanz zu verstehen, deren positive Deutung erst durch ihre Distanz zu faktischer physischer Gewalt ermöglicht wird. Aber aus dieser Distanz heraus macht vielen Let's Playern das virtuell-körperliche Dominieren von quasi-sozialen Gegenübern offensichtlich Freude. Insgesamt ca. 60% aller codierten LP-Sequenzen, die als „Kampf-Sequenz" in Singleplayer-Games eingeordnet wurden, enthalten mindestens eine Artikulation von Dominanz im hier beschriebenen Sinne.

Darin eingeschlossen ist auch eine weitere Emotionspraxis, die bereits zu Beginn dieses Kapitels auftauchte. Diese besteht nicht in konkreten sprachlichen Artikulationen, sondern in einer besonderen Form des Auslachens besiegter Geg-

142 | Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #001 - Welcome to Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (16.9.2013), 5:20-5:30. https://www.youtube.com/embed/jl2xNWeujZs?start=320&end=330

143 | Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #019 - Das Küstenfort [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (17.11.2013), 11:15-11:25. https://www.youtube.com/embed/VdXOnS_rGRA?start=675&end=685

144 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013), 13:45-13:55. https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw?start=825&end=835

145 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (3.11.2013), 6:55-7:05. https://www.youtube.com/embed/SGuYABKLipQ?start=415&end=425

146 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013), 27:10-27:30. https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHklVE?start=1630&end=1650

ner. Das Lachen signalisiert dabei nicht einfach die sogenannte Schadenfreude, also eine Freude über das Missgeschick anderer, sondern zelebriert vielmehr die eigene virtuell-körperliche Dominanz über einen Gegner und verweist als eine Form des Auslachens zugleich auf die quasi-soziale Funktion derselben. Im Folgenden bezeichne ich diese Emotionspraxis als Dominanzlachen. Einige Beispiele: Piet kämpft in GTA5 gegen anrückende Gegnermassen, als sich ihm plötzlich ein Kampf-Helikopter in den Weg stellt. Er zielt mit dem Scharfschützengewehr auf den Piloten des Helikopters, schießt, trifft, und der Helikopter stürzt mit einer krachenden Explosion zu Boden, woraufhin Piet freudig und zugleich hämisch auflacht: „Oahahahaho!“[147] Ganz ähnlich lacht Piet, als er im Fantasy-Spiel *Skyrim* auf einen Untoten zustürmt und ihn mit einem einzigen Hieb niederstreckt, bevor er kommentiert: „Hahaha, ich mag den Sturmangriff voll gerne. Der ist voll überbrutal, der fetzt alles weg.“[148] Sarazar findet seinerseits auf einem Schlachtfeld in *Battlefield 3* einen Raketenwerfer, den er sogleich auf die anrückenden russischen Soldaten abfeuert, den Einschlag mit „Paaaz!“ unterstreicht und den Explosionseffekt sowie die Animation eines davongeschleuderten Soldaten mit dem Ausruf „Schön!“ bestaunt, wobei er zwischen diese beiden Ausrufe zusätzlich ein freudig-überlegenes „Hahahaha!“ einflechtet.[149] Brammen wiederum kämpft in *Battlefield 4* mit einem Panzer gegen die chinesische Armee, bringt ein gegnerisches Fahrzeug zur Explosion, kommentiert das mit einem schrillen „Hijahahahaha! Jipijajei Schweinebacke!“ (ein Zitat aus dem Actionfilm *Stirb langsam*), bevor er gleich die nächste Panzergranate abfeuert und ruft „Booom Junge!“.[150]

Diese Beispiele des (oft zwischen andere Ausrufe eingeschobenen) Dominanzlachens demonstrieren, dass es in vielen Fällen eng verflochten ist mit den emotionalen Erfahrungen von Einschlagslust und Effektstaunen. Sie alle sind als virtuell-körperliche Erfahrungen im Prozess ludisch-virtueller Gewalt zu verstehen, die sich gegenseitig bedingen und intensivieren. Das Dominanzlachen selbst hebt dabei deutlich hervor, dass die ästhetische Dimension der virtuell-körperlichen Erfahrungen quasi-soziale Relationen mit einschließen kann. Im Auslachen des Gegners vereint sich die Freude am Wumms mit der Freude an der Dominanz über ein quasi-soziales Gegenüber.

147 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 60 - Feurige Angelegenheit «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (14.11.2013), 25:55-26:15. https://www.youtube.com/embed/s4IdSYj2PG4?start=1555&end=1575

148 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 16 - Die Klaue «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (10.8.2013), 0:35-0:50. https://www.youtube.com/embed/wxGZdU04_Hc?start=35&end=50

149 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011), 10:20-10:40. https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-IxQY?start=620&end=640

150 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (3.11.2013), 11:30-11:45. https://www.youtube.com/embed/SGuYABKLipQ?start=690&end=705

Der Ärger der Anderen

Bisher standen die Erfahrungen des quasi-sozialen Umgangs mit computergesteuerten Gegnern in Singleplayer-Games im Vordergrund. In Bezug auf die Erfahrung von Dominanz sind sie von denen in Multiplayer-Games zu unterscheiden, insofern das Verhältnis zu den Gegnern in letzteren nicht mehr nur quasi-sozial ist. Akteure in Multiplayer-Games wissen, dass sich hinter den gegnerischen Avataren menschliche Spieler verbergen, und auch wenn sie sich dieses Wissen nicht permanent vor Augen halten, ist es als praktisches Wissen jederzeit wirksam. Der bekannteste deutsche Let's Player Gronkh, der normalerweise Singleplayer-Games spielt, bringt diesen Umstand in einer seiner ersten Runden im Multiplayer-Game *GTA Online* auf den Punkt: „Ist irgendwie schon geil, gegen andere Spieler, muss ich sagen. Das macht nochmal nen ganz anderen Kick."[151]

Diesen Unterschied halten auch alle im Interview danach gefragten Spieler für signifikant. Einerseits hat er eine kompetitive Dimension, auf die ich später genauer eingehen werde (vgl. Kap. 4.1.2). Er prägt aber zugleich die virtuell-körperliche Erfahrung der Dominanz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Denn in Multiplayer-Games ist die Erfahrung von Dominanz erweitert durch das Wissen um die emotionale Involviertheit der menschlichen Gegenüber. Der 32-Jährige Spieler Petator kommentiert:

> „Was für mich total den Reiz [an Multiplayer-Shootern, C.B.] ausmacht, ist, dass da irgendjemand X Kilometer von mir entfernt sitzt, genauso wie ich vor dem Rechner mit Headset und so, und sich darüber ärgert, dass er langsamer war als ich. Das macht mir total Spaß an Online-Spielen. Das hat mir auch schon vor 10 Jahren bei Counter-Strike Spaß gemacht, als ich angefangen hab, weil ich wusste: ‚Haha, du ärgerst dich jetzt, haha!'" (IV18)

Ob der virtuelle Körper des Gegenübers nun effektvoll zerfetzt werde oder nicht, sei ihm gleichgültig, fügt er an. Im Vordergrund stehe die Freude am Ärger des Anderen. Die Erfahrung von Dominanz ist hier nicht mehr nur quasi-sozial wie in Singleplayer-Games, sondern tatsächlich sozial, insofern sie auf einer zwar meist anonymen, aber trotzdem zwischenmenschlichen Beziehung aufbaut.

Das verdeutlicht auch der 32-Jährige Limaneel, der in seiner Anfangszeit im MMORPG *World of Warcraft* öfter von sogenannten Schurken getötet wurde, also von menschlichen Spielern, die sich einen Schurken-Avatar mit speziellen Tarnfähigkeiten erstellen, um andere menschliche Spieler überraschen und meucheln zu können. Das habe ihn „wahnsinnig gemacht", kommentiert er im Interview – allerdings müsse er auch gestehen, er habe dann für eine Weile erst einmal ge-

---

151 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #003 - First Blood * Let's Play GTA Online (3.10.2013), 16:20-16:35. http://youtu.be/bb3zukY4cRs?t=16m20s [Aufgrund von rechtlichen Beschränkungen funktioniert der Video-Link für die Vollbild-Wiedergabe nicht, daher hier ein alternativer Link.]

nau das Gleiche getan, sich also „auch mal arme kleine Zauberer irgendwie zum Frühstück geschnappt." (IV11) Ich frage, was daran den Reiz ausmache. Limaneel:

„Es ist die Reaktion des Players, die den Reiz glaub ich ausmacht. Oder so war's bei mir zumindest. Wenn du aus dem Stealth [der Tarnfähigkeit des Schurken, C.B.] aufgetaucht bist und hast gesehen, dass der [Gegner, C.B.] irgendwie so nen ganz komischen Schritt nach links gemacht hat, wusstest du: ‚Alles klar, der hat sich gerade vor seinem Bildschirm zu Tode erschreckt.' Oder wenn du weißt, okay jetzt schnappst du ihn dir, und du weißt ganz genau, wenn du ihn [kaputt] gemacht hast, beißt der grad vor Wut in die Tischkante [...] und du weißt ganz genau, weil das irgendwie auch ne miese Nummer war: ‚Okay der ist jetzt echt stinkig.'" (IV11)

Die Freude am Ärger der Anderen kann sich noch dadurch steigern, dass der Gegenspieler Punkte oder wertvolle Gegenstände verliert. Im Multiplayer-Zombie-Survival-Spiel *DayZ* zeigt sich dieser Effekt regelmäßig. Der Tod des eigenen Avatars ist hier permanent und dessen Leben dementsprechend wertvoller als in anderen Spielen (vgl. dazu auch Kap. 3.3.2). Daraus ergeben sich besondere Erfahrungen der Dominanz, beispielsweise wenn Spieler mit einem Scharfschützengewehr in einem Versteck liegen und von dort aus auf nichtsahnende Mitspieler zielen. In einem während des Spielens geführten Gespräch darüber meint der 16-Jährige Joey: „Du zielst auf sie und du weißt, dass sie gleich sterben werden. Nur sie wissen's nicht. Das ist so cool, dieses Gefühl, weil du weißt, sie haben vier Tage [für ihre Ausrüstungsgegenstände, C.B.] gearbeitet. Und jetzt sterben sie gleich." (FT)

Joey antizipiert hier den sogleich folgenden Ärger des Gegners, den er töten wird, und freut sich auf dieses Resultat. Welches Gefühl sich einstellen kann, wenn der Gegner erst einmal getötet und ausgeraubt wurde, beschreibt der 22-Jährige Bernd:

„Dann ist das einfach so das Gefühl, dass der dann scheiße drauf ist und du es jetzt ihm gezeigt hast. Und wenn du dann noch merkst, dass er rumflamed und abgeht [in diesem Fall: im Textchat den Angreifer beleidigt und sich aufregt, C.B.], dann freut man sich noch viel mehr! Dann freut man sich in die Faust rein, irgendwie, das ist richtig geil das Gefühl, auf jeden Fall." (IV2)

Bernds verschmitztes Lächeln bei diesen Worten ist auch im Online-Interview deutlich zu hören. Ich lache auch und meine, das sei schon fies irgendwie. Er stimmt zu: „Es ist auf jeden Fall fies, aber das ist auch grade dieser Spaßfaktor, finde ich auf jeden Fall (lacht). Wenn ich merk irgendwie, dass [ich] es den anderen jetzt gezeigt [hab] und der jetzt richtig sauer und traurig oder was weiß ich ist, da denk ich so: ‚Joa, geil!'" Ich lache leise, um Verständnis zu signalisieren, und meine: „Ja ist hart, irgendwie." Bernd lacht seinerseits, verlegen aber auch genüsslich: „Joahaha." (IV2)

Für den 26-Jährigen Spieler Marco, der im MMORPG *The Elder Scrolls Online* große Spielergruppen im sogenannten PvP-Modus (Player versus Player) leitet, ergibt sich aus der Möglichkeit des Dominierens eine Möglichkeit zum „Dampf [...] rauslassen", die er im sonstigen Alltag nicht hat: „Wenn dir halt mal einer [der menschlichen Gegenspieler, C.B.] auf den Sack geht, dann fixierst du dich halt mal wirklich nen Abend auf den und du farmst den Idioten *wirklich tot*, bis er keinen Bock mehr hat." (IV13) Das „Abfarmen" meint hier das wiederholte Töten eines Gegners, der immer wieder mit einem wiederbelebten Avatar in den Kampf zieht und ein ums andere Mal von Marco besiegt wird, wofür letzterer jede Menge Punkte kassiert. Allerdings weiß Marco auch, dass es für den anderen Spieler sehr frustrierend sein kann, auf diese Weise abgefarmt zu werden:

„Es ist zwar scheiße, es gibt dir aber dann ne gewisse Befriedigung, ja? Wo du dir dann wirklich denkst: ‚So, dir hab ich's mal so richtig gegeben, du Penner.' Und das kannst du halt im reellen Leben nicht machen. Da kannst du halt nicht sagen: ‚Ich klatsch dich jetzt den ganzen Abend so lang, bis du nicht mehr existierst.' Das geht halt nicht. Das macht man auch nicht. Das gehört sich auch nicht. Aber in so nem Spiel hast du halt so Freiheiten, die du halt im reellen Leben nicht hast." (IV13)

Für manche Spieler sei das wie eine Therapie, meint er. Für andere, wie ihn selbst, sei das einfach ein bisschen Entspannung. Da könne man seinen Frust rauslassen. Andere, sagt er, machen da Karate und so weiter: „Das brauch ich nicht, ich geh dann halt online und sag dann [imaginiert zu einem gegnerischen Spieler, C.B.]: ‚Hey, ich bin heut ein bisschen mies drauf, du bist heut mein Opfer', und: ‚Geh nach Hause, learn to play!'" (IV13)

Ob die Ausübung von Computerspielgewalt die erhoffte entspannende Wirkung hat, ist hier nicht Gegenstand der Analyse.[152] Allerdings macht Marco genau wie die anderen interviewten Spieler deutlich, dass sich aus dem Wissen um die emotionale Involviertheit eines menschlichen Gegners eine besondere Art der Dominanzerfahrung ergeben kann. Die Rede von einem „Opfer" darf jedoch nicht dahingehend missverstanden werden, dass die Erfahrung der Dominanz zwangsläufig einen ernsten Charakter hat. Wie in LP-Videos wird auch in Multiplayer-Games die eigene Dominanz nur selten mit ernstem Tonfall und wütendem Nachdruck artikuliert, beispielsweise wenn ein Spieler den Kill eines Gegners mit Worten wie: „Sooo, friss Dreck du Wichser!", kommentiert. (FT) In

152 | Verweise auf die entspannende Wirkung können auch Legitimationsstrategien sein. Kaspar Maase argumentiert: „Am Erbe der Nützlichkeitsreligion tragen wir bis heute. Unterhaltung und Spiel, Vergnügung und ‚Nichtstun' sind legitimiert einzig als Erholung von und für Arbeit, ernsthafte Tätigkeit. Einen Eigenwert gesteht ihnen unsere Kultur bis heute nicht zu." Ders.: Selbstfeier und Kompensation. Zum Studium der Unterhaltung. In: Ders./Bernd-Jürgen Warneken (Hg.): Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkskundlichen Kulturwissenschaft. Köln/Weimar/Wien 2003, S. 219-242, hier: 229.

der Regel folgt auch hier auf das Dominieren von Gegnern eher ein Auslachen derselben oder ein cooler Spruch. Auch in Multiplayer-Games sind diese kommunizierenden Emotionspraktiken nicht immer direkt an die Gegner gerichtet, da meist nur die eigenen Verbündeten im eigenen Sprachkanal sind. Man lacht zwar den Gegner verbal aus, aber dieses Auslachen wird häufig nur von den eigenen Verbündeten beziehungsweise Freunden gehört.

Das Gleiche gilt für die coolen Sprüche, die beispielsweise auf die Leichtigkeit des eigenen Sieges verweisen. In einer Gruppe, mit der ich viel und regelmäßig spielte, hatte sich als routinierter cooler Spruch der Ausdruck „easy snack" durchgesetzt, der nach vielen Kills eingesetzt wurde und ähnlich wie der Begriff „Noob" (für „Newbie", also „Anfänger") darauf verwies, dass ein Gegner ein leichtes Opfer war, was im Gegenzug die eigene virtuell-körperliche Überlegenheit hervorheben sollte. (FT) Aus solchen Begriffen leiteten die Spieler dann auch Verben wie „wegsnacken", „absnacken" oder „snäggeln" ab, die alle eine heitere Leichtigkeit des Dominierens durch ludisch-virtuelle Gewalt implizieren. (FT) Das virtuell-körperliche Dominieren eines Gegners, so viel wird hier deutlich, wird auch in Multiplayer-Games nicht zwangsläufig für voll genommen, sondern ist spielerisch. Genauso wird auch die soziale Funktion dieser Dominanz nicht mit vollem Ernst genutzt, sondern um sich spielerisch in eine höhere Position zu bringen und diesen Prozess zu genießen.

Abschließend sei erwähnt, dass die Erfahrung von Dominanz in Computerspielzeitschriften so gut wie keine Rolle spielt. In den öffentlichen Darstellungen des Computerspielens scheint kein Platz zu sein für diese Facette, vermutlich weil sie nicht der Vorstellung eines legitimen Vergnügens entspricht. Hier zeigt sich erneut die Sensibilität von Computerspielkulturen für negativ wertende Zuschreibungen, denen in öffentlichen Artikulationen meist positiv konnotierte Aspekte entgegengehalten werden. In Anbetracht dieser Sensibilität bleibt hier nochmals zu betonen, dass die Erfahrung von Dominanz einerseits ein nicht zu leugnender Bestandteil von Spielprozessen in Actiongames ist. Andererseits darf sie aber auch nicht überbewertet werden. Genau wie die Nicht-Anerkennung dieser Erfahrungsfacette wäre auch deren Hervorhebung eine unzulässige Vereinfachung. Die Erfahrung von Dominanz ist schlicht eine von vielen Facetten des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt.

3.1.6 ‚Männliche' Erfahrungen

An den Blick auf Dominanzerfahrungen lässt sich die Frage anschließen, ob und inwiefern das Vergnügen an der Ausübung von Computerspielgewalt mit spezifischen Vorstellungen von Männlichkeit in Verbindung steht. Aus historischer Perspektive sind Computerspielkulturen von Beginn an überwiegend durch männliche Spieler geprägt. Weibliche Spielerinnen waren nicht per se ausgeschlossen, doch die männlichen Gamer stets die tonangebenden Akteure. Ein Aufruf in der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 spricht für sich: Die männlichen Leser

werden aufgefordert, erotisch anmutende Fotos ihrer Freundin oder Frau einzusenden, wenn diese auch gerne Videospiele spielt, um sie zum nächsten „Tele-Mate" wählen zu lassen.[153] In der nächsten Ausgabe findet sich dann ein Leserbrief einer empörten Leserin, die feststellt, die Telematch sei offensichtlich ein „reines Männermagazin".[154] Folgt man den Videospiel-Werbungen der damaligen Zeit, dann haben die SpieleproduzentInnen offensichtlich den gleichen Eindruck und produzieren ihre Ware dementsprechend für ein vorwiegend männliches Publikum. Dass die *Telematch* diesem Bild einer homogen männlichen Spielerschaft bereits 1983 durch einen Gastbeitrag einer leistungsorientierten Spielerin entgegenzuwirken sucht, hat letztlich keinen (im Magazin oder den Leserbriefen sichtbaren) Effekt.[155]

Bis heute hat sich zumindest das Spielen von Actiongames (bei anderen Genres hat sich das Bild deutlich gewandelt) als ein vorwiegend von männlichen Spielern praktiziertes Vergnügen erhalten.[156] Viele der interviewten Gamer erklären sich die weitgehende Abwesenheit von weiblichen Spielerinnen durch evolutionsbiologische Argumente, so beispielsweise Blackpanther: „Es ist halt einfach so, glaube ich, dass dieses Spiel da im Endeffekt beim Mann das befriedigt, diesen Urinstinkt, und das ist die Jagd. Das hat eine Frau meiner Meinung nach auch normalerweise nicht, weil die das natürlich nie hatte." (IV3)

Ob in dieser hier zwar salopp formulierten aber in Spielkulturen weit verbreiteten Annahme auch ein plausibler Erklärungsansatz steckt, sei in einer ethnografischen Studie dahingestellt. Letztlich kann er ohnehin nicht zur Fragestellung der vorliegenden Studie beitragen, da diese nicht nach dem Warum, sondern nach dem Wie der emotionalen Erfahrungen fragt. Entscheidend ist hier dementsprechend nicht, *warum* so vielen männlichen Spielern Computerspielgewalt Spaß macht, sondern *wie* das Vergnügen an Computerspielgewalt durch spezifische Bezüge zu Männlichkeit bereichert wird.

Obwohl die Game Studies bereits eine Fülle an Literatur zu gendertheoretischen Fragen hervorbrachten,[157] finden sich dort kaum systematischen Überle-

153 | Vgl. O.A.: Aktion. Schicken Sie uns das nächste TeleMate! In: Telematch (1983), H. 1, S. 37-39.

154 | Gaby M. Werth: Ein reines Männermagazin. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 6. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite6

155 | Vgl. Karin Kolbe: Frau Flinkfinger. In: Telematch (1983), H. 6+7, S. 70. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite70

156 | Vgl. dazu, zumindest in Bezug auf Jugendliche, auch nochmals die JIM-Studie 2014 unter http://www.mpfs.de/index.php?id=635

157 | Vgl. exemplarisch Astrid Deuber-Mankowsky: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007, S. 85-104; Henry Jenkins: Complete Freedom of Movement. Video Games as Gendered Play Spaces. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of

gungen, die bei der Beantwortung dieser Frage helfen könnten.[158] Aber auch das in der vorliegenden Studie erhobene ethnografische Material ist dabei nur sehr bedingt aussagekräftig. Zwar ist in vielen Spielergruppen ein Konversationsmodus gängig, der sich pointiert gesprochen als ‚männliches Gehabe' beschreiben lässt – manchmal ergänzt durch homophobe Witzeleien oder schwulen- und frauenfeindliche Sprüche[159] – doch *konkrete* Bezüge zwischen Computerspielgewalt und spezifischen Vorstellungen von Männlichkeit lassen sich anhand der Emotionspraktiken der Spieler sehr selten erkennen. Eine Ausnahme sind allerdings solche Emotionspraktiken, die das Vergnügen an Computerspielgewalt durch die Bezugnahme auf männlich konnotierte Sexualakte zur Sprache bringen.

„Ficken" und „Rapen"

Worte wie „ficken" oder „bumsen" werden von manchen männlichen Spielern regelmäßig als Synonyme für die Ausübung von Computerspielgewalt verwendet. Das kann in Form der Ankündigung von Computerspielgewalt geschehen, wenn beispielsweise der Let's Player Hardi im Stealth-Actionspiel *Hitman: Absolution* einem computergesteuerten Gegner auflauert und meint: „Oh, den fick ich jetzt richtig in den Arsch, Junge",[160] oder in Form der nachträglichen Unterstreichung von Computerspielgewalt, etwa wenn einer meiner Mitspieler in *Counter-Strike* einen Kill mit den Worten kommentiert: „Ich hab dich gefickt, du Noob [Neuling, C.B.]!" (FT) Genauso finden diese Artikulationen Eingang in die freudige Erwartung eines Kills – Bolli freut sich beispielsweise bei einer guten Chance auf einen heimlichen Angriff im Multiplayer-Modus von *Battlefield 4*: „Oh, die können wir alle von hinten bumsen!" –, oder sie fließen in Drohungen ein, wenn beispielsweise ein *Counter-Strike*-Spieler mit Bezug auf eine spezifische Sexualpraxis

Play Anthology. Cambridge, MA/London 2006, S. 330-363; Jennifer Jenson/Suzanne de Castell: Theorizing Gender and Digital Gameplay. Oversights, Accidents and Surprises. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 1, S. 15-25; Pam Royse u.a.: Women and Games. Technologies of the Gendered Self. In: New Media & Society (2007), H. 9, S. 555-576; Arne Schröder: „We don't want it changed, do we?" - Gender and Sexuatlity in Role-Playing Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 241-256.

158 | Vgl. aber Jeroen Jansz: The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. In: Communication Theory 15 (August 2005), H. 3, S. 219-241. Allerdings ist Jansz' an der *appraisal theory* orientierter emotionstheoretischer Ansatz zu weit entfernt vom hier verfolgten praxistheoretischen Ansatz, um an die vorliegende Studie problemlos anschlussfähig zu sein. Außerdem argumentiert Jansz ohne eigene empirische Grundlagen, was den meisten seiner Überlegungen einen rein hypothetischen Charakter verleiht.

159 | Vgl. dazu auch Nardi: My Life as a Night Elf Priest, S. 152-157.

160 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingerichtet (28.11.2012), 9:45-10:10. https://www.youtube.com/embed/QicbJSjJ3Ak?start=585&end=610

ankündigt, er werde einen Gegner „aus seinem Leben fisten", beziehungsweise sie werden in alltägliche Koordinierungsgespräche unter Online-Spielern eingeflochten, etwa wenn Marco die von ihm geleitete Spielergruppe im MMORPG *The Elder Scrolls Online* anweist, sie solle über eine verfeindete Fraktion „drüberrutschen". (FT) Auch hier geht man kreativ mit den ursprünglichen Wortstämmen um: Aus „ficken" kann beispielsweise in Anlehnung an „zerstören" oder „wegmachen" „zerficken" oder „wegficken" werden. (FT) Zu den sexuellen Konnotationen gehört auch, dass Gegner gelegentlich mit den Begriffen „Bitch" oder „Pussy" beschimpft werden. (FT) Sehr selten, aber durchaus möglich ist außerdem, dass sexuelle Konnotationen in Zusammenhang mit Computerspielgewalt bereits in die Spielsoftware eingeschrieben sind. So kommentiert beispielsweise der Avatar Trevor (vgl. zu dessen Spezifik auch Kap. 5.3.1) in GTA5 das Killen von Gegnern manchmal mit: „You are fucked! I am fucking you!"[161]

Die Häufigkeit der Verwendung sexueller Konnotationen variiert stark. Der Let's Player Sarazar beispielsweise und auch viele meiner Mitspieler in Multiplayer-Games verwenden sie überhaupt nicht, andere Spieler dagegen regelmäßig. Generell seltener als die Einbindung von Begriffen wie „ficken", aber mindestens genauso signifikant, ist die Verwendung des englischen Begriffs „rapen", den man in Let's Play-Videos kaum, doch in den Sprachkanälen mancher Multiplayer-Spiele (insbesondere bei Shootern) regelmäßig hört. So meint Petator in einer hitzigen Diskussion nach einem aufreibenden Kampf mit einem gegnerischen Team in *DayZ* beispielsweise: „Man kann die Leute eigentlich nur mit einer Sache bestrafen, einfach nur, indem man sie raped." (FT) Aber auch in anderen Spielsituationen wird von „rapen" gesprochen. Als ich mich eines Tages in *DayZ* einloggte, bereitete sich eine Gruppe befreundeter Spieler gerade darauf vor, einige nichtsahnende menschliche Gegner in einer Stadt anzugreifen. Man wolle gleich einen „rape train" starten, kommentierte mein Mitspieler Kerby fröhlich: „der Zug fährt ab um 18:30 Uhr." Ich lachte und fragte, was denn ein „rape train" sein soll. Er antwortete, das sei im Prinzip das Gleiche wie auch auf Deutsch: „ein Vergewaltigungszug". (FT)

In all diesen Beispielen werden dezidiert männlich konnotierte Sexualpraktiken (ich rechne das „rapen" dazu) als Synonyme für die Ausübung von Computerspielgewalt verwendet. Zwar ist die semantische Bedeutung von Begriffen wie „ficken" nicht auf Personen männlichen biologischen Geschlechts als Ausübende begrenzt, doch genau das ist hier jeweils gemeint (wie auch Spieler in Interviews bestätigen). Dadurch wird durch kommunizierende Emotionspraktiken ein konkreter Bezug zwischen Männlichkeit, Sexualität und Computerspielgewalt hergestellt.

161 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013), 15:15-15:25. https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw?start=915&end=925

Um herauszufinden, was der zu bedeuten hat, sei zuerst den Spielern das Wort gegeben. Im Interview nach diesen Begriffen gefragt, reagieren viele von ihnen allerdings erst einmal mit entschärfenden Antworten. Der Spieler Blackpanther beispielsweise merkt an, der Begriff „rapen" sei nur ein „Modebegriff" und meine lediglich so etwas wie „plündern". (IV3) Auch der Spieler Bolli argumentiert vorerst, Begriffe wie „ficken", „fisten" oder „rapen", „das ist einfach nur [...] oberflächlich witzig gemeint." (IV1) Das habe sich eben, so ergänzt er, in der Online-Sprache so durchgesetzt, aber keiner der Spieler würde auch offline so sprechen. „Sagen wir so", fasst der 22-Jährige Wooshy seine Haltung zum Begriff „rapen" zusammen, „machen wir den Großmutter-Test. Ich würde mich schämen, wenn meine Großmutter zugucken würde. In der Community an sich [unter Gamern, C.B.] find ich es nicht ganz so schlimm." (IV24)

Zu fragen bleibt allerdings, was diese Begriffe „in der Community an sich" bedeuten. Auf meine wiederholte Nachfrage räumt Bolli im Interview ein, man benutze das Wort „rapen" schon, weil es gewisse Parallelen gebe: „Ich sag jetzt mal ganz vorsichtig, das bedeutet, Leute mit runtergelassenen Hosen stehen zu lassen, so ungefähr, ne?" (IV1) Der 25-Jährige Onkie formuliert es ganz ähnlich. Wir sprechen im Interview gerade darüber, dass in *DayZ* das Töten und Ausrauben von Gegnern oft mit dem Begriff „rapen" assoziiert wird. Onkie meint:

> „Das erklärt halt ein bisschen so die Gemeinheit des Eingriffs, ne (lacht verhalten)? Und du stehst ja auch relativ wehrlos da dann [...]. In dem Moment stehst du ja sozusagen, auch wieder umgangssprachlich, mit runtergelassenen Hosen da (wir beide lachen). [...] Das glaub ich erklärt einfach nur, dass das wirklich echt fies ist, sag ich mal." (IV15)

Und mit Hinblick auf den Multiplayer-Modus der *Battlefield*-Reihe ergänzt er: „Wenn du da jetzt an Battlefield denkst, da ist es ja wirklich, der Gegner hat ja keine Chance sich zu wehren, du lässt dem halt keine Luft zum atmen und ... ja, er hat halt eben einfach keine Chance. Es ist halt einfach nur: Es bringt keinem was, es ist nur fies." (IV15)

Diese Chancenlosigkeit des Gegners und die Rücksichtslosigkeit des eigenen Angriffs verbindet der 27-Jährige Tolero seinerseits mit dem Begriff Dominanz: „So ein normaler Gamer kennt eigentlich das Wort ‚rapen', da bedeutet es nicht, dass man den Gegner jetzt vergewaltigt, also hat nichts mit dem Vergewaltigen zu tun, was man jetzt im Kopf hat, wenn man sagt: ‚Okay, ich vergewaltige dich jetzt', also ... hat eher was mit Dominanz zu tun [...]." (IV22) Noch deutlicher macht es der Spieler Petator:

> „Also jemanden zu ficken, das ist ja, das ist ein sexueller Akt, wo du auf jeden Fall der Aktive bist und es nen Passiven gibt. Und wenn du sagst: ‚Ich ficke jemand', dann bist du auf jeden Fall der Aktive und jemand, der aktiv jemand anders fickt ist auf jeden Fall auch der Dominante, weil er auch der Aktivere ist. Verstehst du, was ich meine?" (IV18)

Ich bejahe. Und das „rapen“?

„Platt machen! In Grund und Boden stampfen einfach. Ohne Chance niederschießen und einfach den totalen Overkill [totale Vernichtung, C.B.] produzieren, das meint man damit. Die so fertig machen in einem Game, dass die keinen Bock mehr haben. Rage quit! Rage quit auf der anderen Seite! Das trifft's eigentlich ziemlich genau.“ (IV18)

Er lacht über seine Ausführungen und ich lache mit. „Rage quit“ ist eine Bezeichnung für das Verlassen des Spiels aufgrund übermäßiger Wut wegen einer Niederlage. Der Begriff steht paradigmatisch für die andere Seite des Dominierens in Multiplayer-Games: für die Erfahrung der eigenen Unterlegenheit, die – das ist hier entscheidend – im Umkehrschluss konstitutiv für die Praxis des „rapens“ ist. Denn erst dadurch, dass sich ein anderer Spieler über seine Niederlage ärgert, kann er durch die Tötung seines virtuellen Körpers auch *erniedrigt* werden.

Letzteren Begriff bringt zumindest Petator ins Spiel, als ich die Praxis des sogenannten „teabagging“ anspreche. Das „teabagging“ – oder auch als englisches Verb mit deutschsprachiger Endung: „Teabaggen“ – funktioniert als eine ebenfalls auf männlich konnotierte Sexualität Bezug nehmende kommunizierende Emotionspraxis, allerdings nicht verbal, sondern performativ. Nach dem Töten eines Gegners in einem Multiplayer-Game stellt sich der Überlegene mit seinem Avatar über dessen Leiche und drückt mehrmals die Taste für In-die-Hocke-gehen, was ein Auf- und Niedersetzen über dem Gesicht des toten Gegners simuliert. Teilweise kann der Unterlegene diese Aktion noch sehen, da die Bildschirmperspektive in manchen Spielen noch einen Moment beim getöteten eigenen Avatar verweilt. Diese Performanz soll andeuten, dass der Gewinner seine Hoden wie einen Teebeutel (*tea bag*) in den offenen Mund des besiegten Gegners taucht. In der teilnehmenden Beobachtung begegnete mir diese Praxis zwar nur selten, doch sie ist dem Großteil der Spieler bekannt. Im Interview mit Petator provoziert die Frage danach ein schelmisches Lachen:

„Ja, es geht ja auch um Erniedrigung dabei, ne? Auch bei ner Vergewaltigung geht's denke ich mal um Erniedrigung. Ich, pfff, ich hab keine Ahnung, ich hab mich noch nie mit den psychologischen Facetten einer Vergewaltigung auseinandergesetzt. Aber ich könnte mir vorstellen, dass das ein Teil ist, wenn jemand jemand anders vergewaltigt, dass du halt die totale Kontrolle über ihn übernimmst und ihn halt in deiner Hand hast, ne? Und halt mit übelster Gewalt. Und das ist ja auch das, was wir mit den anderen online machen. Wir zwingen ihnen sozusagen unsere Herrschaft auf. Wir nehmen ihnen alles, was wir ihnen online nehmen können (lacht verlegen).“ (IV18)

Die Nutzung eines radikal sexualisierten Vokabulars und performative Praktiken wie das „teabagging“ verweisen also, so der Tenor der interviewten Spieler, in erster Linie auf die Erfahrung von Dominanz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Diese wurde bereits im letzten Kapitel diskutiert. Zu fragen bleibt aller-

dings, ob die entsprechenden Emotionspraktiken durch die gezielte Bezugnahme auf eine männlich konnotierte Sexualität zugleich eine weitere Dimension dieses Vergnügens zur Sprache bringen, die sich aus dem Zusammenhang von Computerspielgewalt, Dominanzerfahrungen und Männlichkeit speist.

Dazu folge ich einer analytischen Perspektive, die Geschlechtlichkeit und damit eben auch Männlichkeit als Ergebnis sozialer, kultureller und auch emotionaler Aushandlungsprozesse begreift, was häufig unter dem Schlagwort *doing gender* zusammengefasst wird. Candace West und Don H. Zimmerman formulieren in ihrem einschlägigen Artikel dazu, „that a person's gender is not simply an aspect of what one is, but, more fundamentally, it is something that one *does*, and does recurrently, in interaction with others."[162]

Entscheidend für die vorliegende Arbeit ist: Ein wichtiger Faktor im kontinuierlichen Prozess des Konstruierens und Gestaltens von Männlichkeit sind spezifische Arten und Weisen des Fühlens. *Doing emotion* kann zugleich *doing gender* sein und umgekehrt. Stephanie A. Shields u.a. argumentieren beispielsweise: „Shared beliefs about emotion assist in defining and maintaining beliefs about gender and gender-as-difference. [...] [B]eliefs about emotion reveal the distinctive ‚how' of being a gendered person: Doing emotion [...] signals one's genuineness as female or male, feminine or masculine."[163]

Welche spezifischen Arten des *doing emotion* allerdings als dezidiert weiblich oder männlich gelten, ist nicht generell bestimmbar. Männlich oder weiblich zu fühlen funktioniert in unterschiedlichen sozialen, kulturellen und historischen Konstellationen auf völlig unterschiedliche Weise.[164] Oft reicht ein Wechsel des Ortes oder der Situation: Man denke etwa an männliche Fußballfans, die bei der Niederlage im Stadion öffentlich weinen (und weinen dürfen), was ihnen außerhalb dieser Rahmung schwerer fallen würde. Als Resultat verfügen wir über eine Vielzahl an als männlich konnotierten Emotionspraktiken, die für unterschiedli-

162 | Candace West/Don H. Zimmerman: Doing Gender. In: Gender & Society 1987, H. 1, S. 125-151, hier: S. 140. Vgl. für eine wichtige Erweiterung dieser Perspektive aber u.a. auch Stefan Hirschauer: Das Vergessen des Geschlechts. Zur Praxeologie einer Kategorie sozialer Ordnung. In: Bettina Heintz (Hg.): Geschlechtssoziologie. Sonderheft 41 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Opladen 2001, S. 208-235.

163 | Stephanie A. Shields (u.a.): Gender and Emotion. In: Jan E. Stets/Jonathan H. Turner (Hg.): Handbook of th Sociology of Emotions. New York 2006, S. 63-83, hier: S. 67. Die Konzeptualisierung von *doing emotion* ist hier nicht deckungsgleich mit der aus der Theorie der Emotionspraktiken hervorgehenden, doch der Hinweis auf die mögliche Verflechtung von *doing emotion* und *doing gender* ist allgemein produktiv.

164 | Dass die Deutungen von spezifischen Arten des Fühlens als männlich historisch äußerst disparat und wandelbar sind zeigen Manuel Borutta/Nina Verheyen: Vulkanier und Choleriker? Männlichkeit und Emotion in der deutschen Geschichte 1800-2000. In: Dies. (Hg.): Die Präsenz der Gefühle. Männlichkeit und Emotion in der Moderne. Bielefeld 2010, S. 11-39.

che Akteure in unterschiedlichen Kulturen und in unterschiedlichen Situationen auf unterschiedliche Weise relevant und wirksam werden.

Die Nutzung von Begriffen wie „ficken“ und „rapen“ zur Artikulation von positiv gedeuteten Dominanzerfahrung, so könnte man zugespitzt formulieren, greift aus dieser Vielzahl männlich konnotierter Weisen des Fühlens eine besonders klischeehafte heraus. Diese Art des Fühlens findet Genuss an der aggressiven, sexuellen und mit physischer Gewalt gleichzusetzenden Penetration von anderen sozialen Wesen. Wenn ich von einem Herausgreifen spreche, dann meine ich damit einen auf Geschlechtlichkeit bezogenen Prozess der „Aktualisierung“ im Sinne Stefan Hirschauers.[165] Es geht um einen „Mobilisierungsprozess“,[166] der – so lässt sich aus emotionspraxistheoretischer Perspektive ergänzen – diese Art von Männlichkeit durch Nutzung sexuell aufgeladener *emotives* vergegenwärtigt und in die soziale Interaktion der Akteure einfließen lässt. Anders gewendet: Indem Spieler durch Begriffe wie „ficken“ oder „rapen“ positiv gedeutete Dominanzerfahrungen zur Sprache bringen, laden sie den Prozess dieser emotionalen Erfahrung zusätzlich mit einer spezifischen Vorstellung von Männlichkeit auf und fügen sich selbst zugleich fühlend in diese Vorstellung ein.

Das heißt allerdings nicht, dass sie diese Art der Männlichkeit beziehungsweise das auf spezifische Weise als männlich konnotierte Fühlen zwangsläufig ernst nehmen, und auch nicht, dass das Vergnügen daran in einer Art körperlichen Bestätigung bestimmter Männlichkeitsstereotypen besteht. Genau hier liegt, so meine ich, im Gegenteil die Gefahr einer zu weit gehenden Interpretation. Es mag in Einzelfällen der Fall sein, dass Spieler sich durch solche Emotionspraktiken als ‚echte Männer‘ fühlen und das auch ernst nehmen. Doch für die Spielkulturen und die auch zwischen den Akteuren sichtbaren, routinierten Prozesse gilt, dass diese spezifische Art der Männlichkeit aufgegriffen wird, damit man *spielerisch* mit ihr umgehen und in diesem Prozess etwas Besonderes erleben kann.

Das zeigt sich in den konkreten Emotionspraktiken an der Art und Weise, *wie* Spieler diese Art des als männlich konnotierten Fühlens in die Tat umsetzen: in der überwiegenden Zahl der Fälle in einer überspitzten Manier, mit ironischem Unterton oder – so wie Klaus oben, als er im Interview über das „rapen“ spricht – mit einem schelmischen Lachen auf den Lippen. Die meisten mir bekannten Spieler nehmen weder diese Variante von Männlichkeit noch sich selbst als temporäre Akteure derselben ernst. Sie binden sie vielmehr als weiteren Baustein in den Prozess des Vergnügens ein und jonglieren mit den damit verbundenen Bedeutungsangeboten, um so ihren Spaß zu haben.

Dafür scheint gerade diese Variante von Männlichkeit besonders gut geeignet zu sein, weil sie erstens hochgradig anschlussfähig an das Spiel mit Repräsentationen physischer Gewalt ist, und weil sie zweitens emotional polarisiert. Sie ist extrem – und gerade in dieser Extremität wird sie zur bereichernden Zutat im emoti-

165 | Hirschauer: Das Vergessen des Geschlechts, S. 218.

166 | Ebd.

onalen Prozess. Sie lässt die Spieler ihre Dominanzerfahrungen gewissermaßen radikalisiert zur Sprache bringen und dadurch auch – folgen wir William Reddy (vgl. Kap. 2.1.3) – mitgestalten und intensivieren. Oder sie unterstützt die Spieler durch genau diese Radikalität bei der als humorvoll gedeuteten Transgression von Gefühlsregeln, die später in Kapitel 5.3 genauer diskutiert wird. Die von manchen Spielern genutzte Bezugnahme auf jene klischeehafte Variante eines als männlich konnotierten Fühlens scheint also, so legen es die Materialien nahe, vor allem eine Art Unterstützungsfunktion einzunehmen, die andere Erfahrungsfacetten bereichern kann.

„Auch mal ‚Bäm!' machen."

Konsequenterweise muss man hier weiterfragen, ob nicht auch weibliche Spielerinnen durch die Umsetzung bestimmter Arten des *doing gender* ihr Vergnügen an Computerspielgewalt bereichern können. Da die vorliegende Studie der Struktur des Feldes entsprechend verhältnismäßig wenig Material zu den Praktiken weiblicher Spielerinnen gesammelt hat, kann hierzu zwar nur mit Vorbehalt argumentiert, aber trotzdem die Frage nach der Möglichkeit solcher Zusammenhänge grundsätzlich bejaht werden.

Dafür ist zuallererst anzuerkennen, dass weibliche Spielerinnen genauso viel Spaß an Computerspielgewalt haben können wie männliche Spieler. Die oben bereits genannten evolutionsbiologischen Ansichten, dass Computerspielgewalt männlichen Spielern vor allem aus genetischen Gründen besonderes Vergnügen bereite, werden zwar auch von manchen Spielerinnen geteilt, doch dabei können sich zugleich vielsagende Widersprüche auftun. Als ich im Interview nach möglichen Unterschieden zwischen männlichen Spielern und weiblichen Spielerinnen frage, meint beispielsweise die Spielerin Julia, die im MMORPG unter anderem eine schwer gepanzerte Kriegerin spielt: „Das liegt dann wohl an unseren Genen, aber da muss ich sagen, bin ich weniger Frau, weil ich dann doch nicht so ein Friede-Freude-Eierkuchen-Mensch bin." (IV7) Dass Julia sich hier als „weniger Frau" versteht, weil sie Vergnügen an Computerspielgewalt hat, verweist auf die Wirkmacht eines Diskurses, der weiblichen Spielerinnen die Fähigkeit zum Vergnügen an Computerspielgewalt abspricht und sie männlichen Spielern mit besonderem Nachdruck unterstellt.

Im Bereich der ethnografischen Fußballfanforschung hat die Kulturwissenschaftlerin Almut Sülzle bereits mit einem ähnlichen Vorurteil in Bezug auf weibliche Fußballfans aufgeräumt. Sie stellt fest:

> „dass die ‚gewaltige Stimmung' [gemeint ist in etwa, eine gewaltgeladene Stimmung, C.B.] der Fankultur und die Freude am gefährlichen Ruf der eigenen Fanszene für Frauen wie Männer in derselben Weise attraktiv sind. Die ‚gewaltige Stimmung' kommt ohne

geschlechtliche Konnotation aus und die meisten Fans genießen diese Stimmung, ohne zu körperlicher Gewalt zu greifen."[167]

Sülzle fügt dem allerdings die entscheidende Beobachtung hinzu, dass sich weibliche Fans in der Konfrontation mit physischer Gewalt schließlich doch anders verhalten und andere kulturelle Regeln für sie gelten als für männliche Fans.

Die Virtualität des Umgangs mit physischer Gewalt in Computerspielen bietet eine Möglichkeit, diese Trennung in männliche und weibliche Verhaltensregeln in Bezug auf physische Gewalt spielerisch infrage zu stellen. Das ist natürlich nicht immer der Fall, doch manche Spielerinnen nutzen die Chance, um hier mit der gleichen Emphase wie die männlichen Spieler das Vergnügen an virtuell-körperlichen und normalerweise eher männlich konnotierten Dominanzerfahrungen zu artikulieren. Die deutsche *YouTube*-Künstlerin Bina Bianca, die auf ihrem Kanal „Tribute Songs" zu bekannten Games präsentiert, formuliert es in ihrem Song „Gamer Girls Tribute" (treffenderweise zu einer plötzlich ins Harmlos-Kindliche wechselnden Melodie) so:

„I am a hero, rescue queens. I'm a soldier, or machine. I'm in space or underground. I ride dragons and I shout: ‚Fus Ro Dah', you NPC's!' [bekannter magischer Ruf, der im Rollenspiel Skyrim die Gegner weit zurückstößt, C.B.] It's my time, and you will see: the girl you've bullied in the past, now kicks your motherfucking ass! Well, at least in a virtual kind of way."[168]

Die Spielerin Lela beschreibt in diesem Kontext einen sich vollziehenden Wandlungsprozess von Computerspielkulturen. Als wir im Interview gerade darüber reden, ob tatsächlich die meisten weiblichen Spielerinnen in MMORPGs sogenannte Heilerinnen spielen (wie es eine gängige Vorannahme unterstellt) und damit eine eher stereotype Vorstellung von Weiblichkeit bestätigen, kommentiert sie: „Ich glaube, dass wir da wirklich so ein bisschen an nem Wandel sind, weil immer mehr Frauen eben von dieser Heilungsgeschichte weggehen und sagen: Ne, im Spiel kann ich ja sein, wer ich möchte, und dann kann ich halt auch mal (betont:) ‚*Bäm*!' machen." (IV10) Ich lache mit ihr über diese Beschreibung, woraufhin ihr Kumpel Pandrael süffisant kommentiert: „Die große MMO-Emanzipation!" (IV10) Nimmt man diesen schmunzelnden Kommentar ernst, dann unterstreicht er zumindest die Möglichkeit, dass die Ausübung von Computerspielgewalt in ihrer Doppelfunktion als *doing emotion* und *doing gender* zugleich zur Eroberung einer als männlich konnotierten Emotionspraxis werden kann und genau dieser Aspekt für manche weiblichen Gamerinnen das Spielvergnügen bereichert.

167 | Almut Sülzle: Fußball, Frauen, Männlichkeiten. Eine ethnographische Studie im Fanblock. Frankfurt a.M. 2011, S. 172.

168 | Bina Bianca: Gamer Girls Tribute - Bina Bianca (original song) (25.1.2013), 01:00-01:30. https://www.youtube.com/embed/yVHzdt6REoE?start=60&end=90

3.2 WIDERFAHRNIS

In den vorangegangenen Kapiteln stand die *Ausübung* von Computerspielgewalt im Vordergrund. Genauso wichtig für das zur Debatte stehende Vergnügen ist aber auch ihre *Widerfahrnis*. Diesen Begriff lehne ich an Ausführungen Wolfgang Sofskys an, der dadurch die Erfahrung von physischer Gewalt durch ein „Opfer" bezeichnet.[169] Er beschreibt diese Widerfahrnis mit drastischen Worten:

„Die Gewalt schlägt Wunden und dringt in den Körper ein. Kein Ereignis, das bezwingender wäre als die Gewalt. Als Mittel der Herrschaft ist sie so verlässlich, weil der Schmerz für das Opfer unabwendbar ist. Denn die Gewalt löst Reaktionen aus, die den Getroffenen von innen überwältigen: Angst und Schmerz, Verzweiflung und Verlassenheit. Es ist nicht nur die entstellende Verletzung des Körpers, die den Menschen zerbricht, seine Stellung in der Welt wird insgesamt erschüttert. Hilflos ist er der Gewalt ausgeliefert. Sie trifft ihn in seinem Innersten und unterwirft ihn als ganzen, in seiner Totalität."[170]

Natürlich wird Computerspielgewalt *nicht* auf diese Weise erfahren. Spieler empfinden weder faktische Schmerzen noch werden ihre faktischen Körper überhaupt in Mitleidenschaft gezogen. Dennoch nimmt auch die Widerfahrnis einer über die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar als virtuell-körperlich empfundenen Gewalt eine wichtige Funktion in Actiongames ein. Spieler üben durch ihre Avatare ludisch-virtuelle Gewalt nicht nur aus, sondern sie sind ihr (fast immer) zugleich auch ausgesetzt. Auch wenn die Spieler dadurch keinesfalls in ihrer Totalität unterworfen werden, wie es Sofsky in Bezug auf die Widerfahrnis physischer Gewalt beschreibt, so können doch emotionale Elemente dieser Widerfahrnis wie Stress, Bedrohungsgefühle, Angst und in gewisser Hinsicht sogar Schmerz in den Spielprozess eingebunden werden. Dieser Prozess wird häufig positiv gedeutet und so zum integralen Bestandteil des Vergnügens.

3.2.1 Stress, Spannung und Schreck

Sinnbildlich für den ludischen Umgang mit einer virtuell-körperlichen Bedrohungssituation ist das Cover der ersten Ausgabe der *Telematch* von 1983 (empfohlenes Beispiel).[171] Zu sehen ist darauf der Avatar Pac Man – ein kleines, gelbes Gesicht mit Händen und Füßen, das als eine höchst abstrahierte Repräsentation eines menschlichen Körpers dient. Im Spiel muss man diesen virtuellen Körper durch ein Labyrinth steuern und Punkte einsammeln, während man zugleich herumirrenden Geistern ausweicht. Bei Berührung vernichten die Geister den

169 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 70.

170 | Ebd.

171 | Vgl. Telematch (1983), H. 1. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite1

eigenen Avatar, oder anders gewendet: Dem Avatar des Spielers widerfährt in diesem Moment ludisch-virtuelle Gewalt. Die ist genau wie der Avatar selbst sehr abstrakt repräsentiert, doch der Grad der Abstraktion ist hier irrelevant. Das Vergnügen an diesem Prozess ist in wesentlichen Teilen auch ein Vergnügen an der Widerfahrnis von Computerspielgewalt beziehungsweise an der daran gekoppelten Bedrohung des Avatarkörpers. Dieses Vergnügen steht Pac Man auf besagtem Cover förmlich ins Gesicht geschrieben: Auf der Flucht vor den ihn verfolgenden Geistern schaut er mit gehetztem Blick zurück und trotzdem oder gerade deshalb lacht er fröhlich auf.

Diese eigentümliche Mischung aus Stress und Spaß findet sich bereits in frühen Testberichten von Actiongames wieder. In der gleichen *Telematch*-Ausgabe, die das Pac Man-Cover ziert, wird vom „superschnelle[n] Angriffsspiel" *Nautilus* berichtet:

> „Es bleibt nicht mehr viel Zeit: Sie als U-Boot Kommandeur der Nautilus, einem Angriffs-U-Boot, voll ausgerüstet mit einem Arsenal von Thunderbolt Torpedos, müssen irrsinnig schnell Entscheidungen treffen und dann auch sofort handeln. Bedrohungen gibt es unendlich viele, denn auf der Meeresoberfläche hat ein stark bewaffneter Zerstörer die Jagd auf die Nautilus aufgenommen. Mit Wasserbomben und Raketen, die auf jede Bewegung reagieren. [...] Angriffswelle auf Angriffswelle kommt auf die Nautilus zu und Sie bringen geschickt Ihre Torpedos ins Ziel. Doch – kommt die Nautilus durch? Halten Ihre Nerven das alles aus? Wer wird schlussendlich den Kampf gewinnen?"[172]

Die Rhetorik der SpieletesterInnen stellt Bedrohung und Stress als im positiven Sinne nervenaufreibende Herausforderung dar. Auch Hartmut Huff meint zu einem „Ballerspiel" von 1983:

> „Nur der sollte sich in das unheimliche Spinnennetz von Web Wars begeben, wer sich bereit findet, pausenlose Angriffe dräuender Dronen abzuwehren, danach sogenannten ‚Fantasy Creatures' schweißgebadet standzuhalten und zwischendurch dem Supermonster mit der beziehungsreichen Bezeichnung ‚Cosmic Dragon' Paroli zu bieten."[173]

Besonders spektakulär wird diese Art der Bedrohung Anfang der 1980er-Jahre auf leistungsstarken Münz-Videoautomaten inszeniert. Von einer in 3D-Grafik realisierten Spieleadaption einer Gefechtssequenz aus der *Star Wars*-Filmreihe schwärmt die gesamte *Telematch*-Redaktion:

172 | O.A.: Nautilus: Ein superschnelles Angriffsspiel für Atari-Computer. In: Telematch (1983), H. 1, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite48

173 | Hartmut Huff: Web Wars. Das Netz, in dem auch Dronen wohnen. In: Telematch (1983), H. 6, S. 44-45, hier: S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite44

„Aus der Schwärze des Alls rasen heulend die imperialen Raumschiffe heran, die ihr Dauerfeuer eröffnen. Ohne Konzentration ist nichts zu wollen! [...] Hat man die Attacke überstanden, fliegt man direkt auf den Todesstern. Die Soldaten des Imperiums feuern aus allen Rohren. [...] Ein Husarenritt von geradezu unglaublicher Realität: Laserschutzschirme tauchen aus dem Nichts auf, und unvermittelt öffnen sich die Luken der Gefechtstürme und schießen Dauerfeuer. [...] Man kommt tatsächlich ins Schleudern ob der geballten Attacke.“[174]

Die virtuell-körperliche Bedrohungssituation, so der damalige Tenor, versetzt die Spieler in Stress und dieser Stress macht Spaß. Das gleiche Prinzip hat sich bis heute erhalten – das kommt in Let's Play-Videos regelmäßig durch kommunizierende Emotionspraktiken zur Sprache. Noch häufiger als Artikulationen von Einschlagslust, Effektstaunen oder Dominanz sind hier Artikulationen von Stress beziehungsweise einem Gefühl der Bedrohung zu hören.

In einer der ersten Missionen der Singleplayer-Kampagne im Ego-Shooter *Battlefield 3* bewegt sich beispielsweise der Let's Player Sarazar mit seinem Avatar als US-Soldat durch eine irakische Stadt (empfohlenes Beispiel).[175] Gemeinsam mit anderen Marines soll er eine Gruppe eingeschlossener Kameraden retten. Zu Beginn ist alles recht ruhig, als Teil des computergesteuerten Einsatztrupps muss Sarazar von Haus zu Haus vorrücken. Als sie auf eine offene Fläche hinaustreten, wird der vor Sarazars Avatar stehende Soldat von einem Scharfschützen getroffen, was durch eine effektvolle Animation (Blut spritzt dem Avatar ins Auge) und ein die Stille zerfetzendes Einschussgeräusch untermalt wird. „Boah!“, ruft Sarazar: „Verdammte Scheiße!“ Auf Knopfdruck zieht er seinen angeschossenen Kameraden in Deckung, während um ihn herum jede Menge Schüsse einschlagen und andere Soldaten zu schreien beginnen. Auch Sarazars Avatar wird getroffen und sein Bildschirm färbt sich am Rand mit Blut ein – die gängige Visualisierung von Verletzungen des eigenen Avatars in neueren Shootern. Er startet einen Gegenangriff gegen die anrückenden Terroristen, doch der Feindbeschuss ist unerwartet heftig. Eine Granate explodiert mit lautem Knall. „Boah! Alter Schwede! Was geht denn jetzt ab hier?“, ruft Sarazar aus, tötet einen Gegner und lässt seine computergesteuerten Kameraden wissen: „Lade nach!“ Sogleich stürmt er wieder nach vorn, doch wieder landet er mitten in einem Kugelhagel: „Boah! Junge, Junge, Junge, Junge!“, kommentiert er und rennt wieder in Deckung zurück. Langsam arbeitet sich sein Trupp weiter nach vorn, der Stress durch die Bedrohung wechselt mit Erfolgen in der Ausübung von Computerspielgewalt, bis Sarazar letztlich siegt.

174 | O.A.: Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Der Videoautomat. In: Telematch (1983), H. 7, S. 21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite20

175 | Sarazar: BATTLEFIELD 3 #001 - Auf in die Schlacht [HD+] | Let's Play Battlefield 3 (26.10.2011), 11:05-14:04. https://www.youtube.com/embed/PfMFAEoVX1Y?start=665&end=844

Die meisten Actionspiele sind so konzipiert, dass schlussendlich die Erfolge überwiegen und der Stress dadurch zur lustvollen Herausforderung wird. So wird die Bedrohung zur bekömmlichen Zutat in der Action-Melange aus verschiedenen Erfahrungsfacetten.

Die kommunikativen Emotionspraktiken zur Artikulation von Stress und Bedrohung sind dabei sehr heterogen. Typisch dafür sind in Let's Play-Videos einerseits Flüche wie „Shit!", „Scheiße!", „Fuck!" oder „What the fuck!". Daneben finden sich aber auch Wort-Wiederholungen wie „Junge, Junge, Junge!" oder „Mensch, Mensch, Mensch!", Ausdrücke wie „Meine Fresse!" oder „Ou Backe!", sowie lautliche Artikulationen wie „Ouuuu!", „Poah!", „Boah!", „Eieieiei!" oder „Ahhhhh!". Solche Artikulation sind auch unter Nicht-Computerspielern gängige kommunikative Emotionspraktiken, die auf eine selbst erlebte Bedrohungssituation verweisen oder eine Einfühlung in die Bedrohungssituation anderer signalisieren. Dabei spielt nicht nur der konkrete Wortgehalt des jeweiligen Begriffs eine Rolle, sondern auch die Art und Weise, wie er ausgesprochen wird. So wird beispielsweise auch der Begriff „Alter" von manchen Let's Playern zur routinierten Artikulation von Stress eingesetzt, indem er mit gehetztem, verängstigtem oder überwältigt staunendem Tonfall ausgerufen wird.

Ein besonders deutliches Beispiel dafür liefert der Let's Player Brammen, der im Singleplayer-Modus von *Battlefield 4* vor einem angreifenden Kampfhubschrauber flüchtet (empfohlenes Beispiel).[176] Dass Brammen in dieser zweiminütigen Sequenz – in der seinem Avatar massenhaft Kugeln, Explosionen und Gebäudebruchstücke um die Ohren fliegen, Hubschrauber abstürzen und Freunde vor dem sicheren Tod gerettet werden müssen – achtzehn Mal den Begriff „Alter!" verwendet, verweist auf die Intensität der erfahrenen Bedrohungssituation.

Hin und wieder artikulieren Let's Player den erfahrenen Stress aber auch durch ganze Sätze, etwa wenn sie einen Kampf im Nachhinein mit Sprüchen wie: „Puh, was für ein Gefecht!",[177] oder: „Das war mal wieder nervenzerreißend, ey!",[178] resümieren, oder auch, wenn sie die Bedrohung im Moment des Kampfes zur Sprache bringen: „Oh, die wollen mir mit Mörsern richtig an die Eier!";[179]

---

176 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013), 20:15-22:15. https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY?start=1215&end=1335

177 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #023 - Schwer unter Beschuss [Full-HD] [Deutsch] (24.3.2013), 6:40-7:00. https://www.youtube.com/embed/gvxYbN4-yu4?start=400&end=420

178 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013), 18:10-18:20. https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw?start=1090&end=1100

179 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 25 - Die erste große Schlacht «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (21.11.2013), 0:35-0:50. https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE?start=35&end=50

„Alter, wie die mir geben!“;[180] „[Jetzt] krieg ich auf's Maul ... und zwar hart auf's Maul“;[181] oder: „Ich sollte mal mit dem Köpfchen unten bleiben, sonst haben wir gleich keins mehr.“[182]

Letzterer Satz verdeutlicht zugleich eine für Let's Play-Videos signifikante sprachliche Verunsicherung: Bei der Artikulation von durch den Avatarkörper gemachten Erfahrungen sprechen Let's Player sowohl von „ich“ als auch von „wir“. Ohne die Wahl der grammatischen Form hier überbewerten zu wollen, unterstützt diese Unsicherheit die Annahme einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatarkörper, in der die klaren Grenzen zwischen faktisch-körperlicher und virtuell-körperlicher Erfahrung im Spielprozess verschwimmen. Noch deutlicher wird das, wenn Let's Player ihre Avatare hin und wieder in der zweiten Person ansprechen, nämlich dann, wenn diese nicht reagieren, wie sie möchten (und damit auch im Sinne Heideggers plötzlich „vorhanden“ sind, vgl. Kap. 3.1.3), oder eine Aktion ausführen, die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegt. Die für Shooter wohl wichtigste dieser Art von Situationen ist das Nachladen der Waffe: Ausgelöst durch einen einfachen Tastendruck, führt der Avatar eine mehrsekündige Nachladeanimation aus, was die Spieler zwingt, in regelmäßigen Abständen Deckung aufzusuchen. Dass in solchen Momenten die Let's Player ihre Avatare häufig – etwa mit den Worten „Lade nach! Komm schnell, schnell, schnell!“[183] – zur Eile anhalten, verdeutlicht das permanente Changierens zwischen Sich-Einlassen auf die und Sich-Distanzieren von der *embodiment relation* zum Avatar.

Dieses Changieren prägt auch die Erfahrung von Stress und Bedrohung bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt. Einerseits fühlen und üben sich Spieler in ihren Avatarkörper ein und erst dadurch können sie dessen Bedrohung als ihre eigene empfinden. Zugleich bleibt aber immer auch eine gewisse Distanz zu diesem Körper gewahrt, die es erlaubt, den virtuell-körperlichen Stress als angenehm zu empfinden und – wie Pac Man – noch im Davonrennen über die Bedrohung zu lachen. Genau wie die Ausübung von Computerspielgewalt basiert auch der Prozess ihrer Widerfahrnis nicht auf einer simplen Gleichsetzung von Spieler und Avatar, sondern auf einem spielerischen Umgang eines menschlichen Akteurs mit einem virtuellen Körper.

---

180 | Ebd., 4:35-4:50. https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE?start=275&end=290

181 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let's Play Grand Theft Auto V (3.10.2013), 18:10-18:25. https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo?start=1090&end=1115

182 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 0:00-0:20. https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=0&end=20

183 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #009 - Das Kommunikationszentrum [Full-HD] [Deutsch] (10.3.2013), 14:20-14:30. https://www.youtube.com/embed/Kvj14kMqrlY?start=860&end=870

„Das richtige Nervenkitzel-Feeling“

Die Erfahrung von Bedrohung umfasst aber auch mehr als nur den Moment der akuten Widerfahrnis von Computerspielgewalt. In Actionspielen gibt es immer wieder ruhigere Passagen, in denen zwar nicht gekämpft wird, doch in denen die Bedrohungssituation präsent bleibt. Wenn man etwa in *Platoon* von 1988 „durch einen düsteren Tunnel watet und feststellt, dass die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun.“[184] Und im Ego-Shooter *Doom* von 1993 „fühlt [man] sich unmittelbar in diese fiktive 3D-Welt hineinversetzt, schleicht lautlos durch die verwinkelten Gänge, lugt vorsichtig um die nächste Ecke und bangt um sein Leben“,[185] mit anderen Worten: „Man macht sich vor Spannung fast in die Hose und schaltet den Rechner nicht eher aus, bis alle Welten vom Bösen befreit sind.“[186] Auch andere Games, so die ComputerspieljournalistInnen, sorgen für „das richtige Nervenkitzel-Feeling“,[187] für „absolut spannende, ja geradezu klaustrophobische Atmosphäre“,[188] für garantierte „Verfolgungs Paranoia“[189] oder einen „Extra-Kick, weil man nie genau weiß, wo der Feind herumlungert, sich aber gewiss sein kann, dass dieser jederzeit aus der Schwärze der Nacht direkt auf euch stoßen wird.“[190]

Kurzum: Aus der Notwendigkeit, zum Schutz des eigenen virtuellen Körpers ständig auf der Hut sein zu müssen, entsteht Spannung. Man könnte auch von Angst sprechen – Spieler genau wie TesterInnen verwenden auch diesen Begriff. Der Begriff Spannung scheint mir aber geeigneter, um eine breite Erfahrungsfacette zu bezeichnen, die all das einschließt, was in Spielkulturen beispielsweise auch als Angst, Gruseln, Bangen oder Nervenkitzel-Feeling (s.o.) bezeichnet wird.

Diese Spannung (als erahnte Bedrohung) und der im letzten Kapitel beschriebene Stress (als akute Bedrohung) bedingen sich gegenseitig.[191] Deutlich macht

---

184 | Heinrich Lenhardt: Platoon. In: Power Play (1988), H. 3, S. 38-39, hier: S. 38. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38

185 | Stephan Girlich/Martin Weidner: Doom 32X. Macht Doom Dumme dümmer? In: Mega Fun (1995), S. 31, http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7028

186 | Volker Weitz/Michael Hengst: Doom. In: Power Play (1994), H. 3, S. 28-29, hier: S. 28. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026

187 | Stephan Girlich/Julian Ossent: Wolfenstein 3D. In: Mega Fun (1994), H. 4, S. 31. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2465

188 | Bernd Quermann/Martin Lethaus: Kampf der Filmgiganten. Alien vs. Predator. In: ASM (1995), H. 2, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2156

189 | Volker Weitz: System Shock. Do the Cyber Boogie. In: Power Play (1994), H. 11, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=384

190 | Georg Döller: Silent Hill. In: Mega Fun (1999), H. 8, S. 44-47, hier: S. 46. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9847

191 | Vgl. zu dieser Unterscheidung auch den Vergleich von „horror“ und „terror“, etwa bei Bernard Perron: Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Hor-

das beispielsweise ein Tester des Actiongames *Alien Breed 3D* von 1995. Besonders schlimm sei es,

> „wenn man eines dieser Alienbiester erst durch laute Schreie und die damit einhergehenden Schüsse in den Rücken bemerkt. Nach so einem Erlebnis wird jeder Raum meist mit einer Gänsehaut betreten und verhaltenes Lauschen nach verdächtigen Geräuschen geht einher mit nervösem Zittern des Abzugfingers.“[192]

Genau wie unsere faktischen physischen Körper im Alltag aus vergangenen Erfahrungen lernen und darauf aufbauend bestimmte Situationen als bedrohlich einstufen, so durchlaufen auch Spieler durch ihre virtuellen Körper einen Lernprozess. Die Spannung entsteht aus der Erwartung der Wiederholung vergangener Erfahrungen mit akuten virtuell-körperlichen Bedrohungssituationen. Angesichts der Intensität dieser Erwartung kann das erneute Hereinbrechen der akuten Stress-Situation mitunter auch als befreiende Loslösung gedeutet werden. Im Test zu einem Ego-Shooter von 2003 bringt Petra Schmitz das auf den Punkt: „Ganz schön beklemmendes Gefühl, wenn man durch die Straßenschluchten von Mogadischu robbt und ständig den Gegner im Nacken spürt. Da ist man fast froh, wenn jemand tatsächlich das Feuer eröffnet.“[193]

In Ego-Shootern ist dieses „beklemmende Gefühl“ aber nicht die wesentliche Erfahrungsfacette. Der Fokus liegt hier meist auf der Ausübung von Computerspielgewalt und dem widerfahrenen Stress. Ruhigere Passagen sind hier eher kurze Zwischenspiele in der sonst hastigen Action. Anders ist das in Third- und First-Person-Horrorspielen, die ich als eine Unterkategorie von Actionspielen verstehe. Wie der an die Bezeichnung Horrorfilm angelehnte Genrename suggeriert,[194] steht hier die Widerfahrnis von Computerspielgewalt im Mittelpunkt.

Ein populäres Beispiel dafür ist das Gratisspiel *Slender – The Eight Pages* von 2012, das auch in der Let's Play-Szene große Beachtung fand. Man startet hier in der Ego-Perspektive eines weiblichen Avatars (erkennbar am weiblich klingenden Keuchen) mitten in einem dunklen Wald. Waffen gibt es keine, lediglich eine Taschenlampe, deren Batterie nur kurze Zeit hält. Während man sich so durch

---

ror Games. O.O. 2004, o.S. http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf

192 | Michael Erlwein: Alien Breed 3D. Die dritte Dimension. In: Amiga Games (1995), H. 11, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=8

193 | Petra Schmitz: Dramatischer Taktik-Shooter mit viel Action. Delta Force: Black Hawk Down im Test. In: Gamestar.de (1.5.2003). http://www.gamestar.de/spiele/delta-force-black-hawk-down/test/delta_force_black_hawk_down,37636,1341053.html

194 | Für einen Vergleich von Stilelementen des Horrorfilms mit solchen des Horrorspiels siehe Richard Rouse III: Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. In: Bernard Perron (Hg.): Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson, NC 2009, S. 15-25.

den dunklen Wald bewegt, wummert im Hintergrund bedrohliche Musik. Einziges Ziel des Spiels ist, so erfährt man nach einiger Suche, acht handgeschriebene Zettel aufzusammeln, die vor dem sogenannten Slender Man warnen. Findet man einen dieser Zettel, wird die Musik bedrohlicher. Die Spannung baut sich weiter auf, bis irgendwann, plötzlich, eine unförmige Gestalt mit weißem Gesicht da steht, mitten im Wald, und in die Ego-Perspektive starrt. Unwillkürlich läuft man als Spieler davon – dann wieder Stille. Doch immer wieder taucht der Slender Man auf, bis man ihm irgendwann in die Arme läuft. Kein Blut spritzt – der Bildschirm wird lediglich in eine Art Störbild überblendet, begleitet von einem elektrisch-metallischen Dröhnen.

In dieser Art von Spielen ist die aus der Erwartung der Widerfahrnis von Computerspielgewalt entstehende Spannung ein zentrales Element. Das Spiel *Slender* nennt der Computerspieljournalist Florian Heider deshalb „ein Lehrstück darüber, wie man mit einfachsten Mitteln pures Grauen erzeugt."[195] Dazu liefert er keinen klassischen Test, sondern einen „Erfahrungsbericht", in dem er seine Erlebnisse ausführlich beschreibt.[196] Er beginnt mit seiner anfänglichen Vorannahme, dass ihn so ein Spiel „als alten Horrorfan" ohnehin nicht gruseln könne. Doch dann setzt er sich an den Computer: „Es ist still in meiner Wohnung. Kopfhörer auf, Lautstärke hochgedreht, Blick zum Monitor, völlig ausgeklinkt von der Außenwelt."[197] So startet er das Spiel, bewegt sich durch den Wald, findet die erste der acht Seiten und das Wummern beginnt. Schnell nimmt die Spannung zu – einmal hat er den Slender Man bereits erspäht. Nun bewegt er sich innerhalb des Waldes in eine dunkle Ruine. In seinem Erfahrungsbericht beschreibt er diesen Moment:

„Ein Raum, in der Ecke ein alter, auf dem Boden liegender Stuhl und dort an der Wand, der zweite Zettel. Kurze Freude weicht blankem Entsetzen. Dieses Bild, diese scheußliche, absurde Karikatur eines Menschen. Kein Gesicht, Gliedmaßen, deren Länge jeglicher menschlicher Erscheinungsform spottet. Dasselbe Wort, in vielfacher Ausfertigung, umhüllt die Gestalt. ‚NO', immer und immer wieder. Alles ist so eng. Raus hier! Ich biege um die Ecke und da steht er, regungslos, auf mich wartend. Ein Geräusch, als würde jemand ein Klavier zertrümmern. Wieder schwinden mir die Sinne. Zitternd falle ich in den Raum zurück. Reiß dich zusammen, dein Gehirn spielt dir einen Streich. Die Dunkelheit macht dich paranoid! Langsam, so unendlich langsam, werfe ich einen Blick in den Gang. Nichts! Ich wanke ins Freie."[198]

---

195 | Florian Heider: Der blanke Horror. Special: Slender. In: Gamestar.de (27.7.2012). http://www.gamestar.de/spiele/slender-the-eight-pages/artikel/slender,48664,3003302.html

196 | Ebd.

197 | Ebd.

198 | Ebd.

Slender arbeitet dabei nicht nur mit einer gekonnt evozierten Spannung, die Heider als „Grauen“ beschreibt, sondern durch das unerwartete Erscheinen des Slenderman kommt es zugleich immer wieder zu Schreckmomenten. Diese sind Momente des Übergangs zwischen Spannung (erwarteter Bedrohung) und Stress (akuter Bedrohung).[199] In Let's Play-Videos von Horrorspielen werden sie verbal durch Schreie oder durch Ausrufe wie „Wou!“ hervorgehoben.

Genau wie Stress und Spannung wird auch die eigentlich negativ konnotierte Erfahrung des Erschreckens im Spielprozess positiv umgedeutet. Auf den Punkt bringt das der Let's Player Hardi, als er in *Dead Space 3* durch die dunklen Flure eines von Monstern beherrschten Raumschiffs schreitet und gerade einige seiner Widersacher mit einer Spezialfertigkeit in ihre Einzelteile zerlegt (empfohlenes Beispiel).[200] Hardi hat längst durchschaut, dass die Monster sich oft nur tot stellen und dann plötzlich erneut angreifen. Deshalb wendet er einen Trick an, um mit seiner Spezialfertigkeit aus der Ferne zu prüfen, ob sie wirklich tot sind, und um so den Schreckmomenten zu entgehen. „Und wenn [...] diese Kinese [Spezialfertigkeit, C.B.] aus der Ferne nicht funktioniert“, fachsimpelt er gerade, „kann man davon ausgehen, dass er...“ – da springt plötzlich lautstark hinter seinem Avatar ein Monster hervor und greift ihn an – „noch am Leben ist!“, schreit Hardi erschrocken auf, reißt seinen Avatar herum, schießt dem Monster die Beine ab und in den Kopf. Zur Sicherheit wendet er den besagten Trick an und stellt fest: Das Monster ist wirklich tot. „Ja...“, Hardi atmet erleichtert aus, dann lacht er: „Das ist das, was ich an Dead Space liebe, ja? Ohne Spaß, ich hasse diese Momente.“

Dass die medial vermittelte Widerfahrnis von Computerspielgewalt beziehungsweise die durch sie mobilisierten emotionalen Erfahrungen zugleich geliebt und gehasst werden, beziehungsweise geliebt werden, *weil* sie gehasst werden, verweist auf ein auch abseits von Computerspielen diskutiertes Phänomen. Der Theater-, Kunst- und Medienwissenschaftler Jörg von Brincken versteht Computerspiele (insbesondere Horrorspiele) als „moderne technische Vehikel“ der ästhetischen Kategorie des Erhabenen.[201] Letztere mache „innerhalb der Geschichte von Philosophie und Ästhetik [...] das Fremdartig-Bedrohliche der empirischen Realität, ihr Großartiges, Weites, Unberechenbares und den Schrecken, der davon

199 | Intensiviert und verlängert wird dieser Übergang häufig durch ankündigende Soundeffekte. Vgl. dazu auch Perron: Sign of a Threat, o.S.

200 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #002 [Deutsch] [HD] - Einfach elektrisierend (8.2.2013), 2:00-2:35. https://www.youtube.com/embed/QP6RjCcVQSs?start=120&end=155

201 | Jörg von Brincken: Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen. In: Ders./Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München 2012, S. 219-238, hier: S. 222; vgl. zur Kategorie des Erhabenen im Zuge der Untersuchung ästhetischer Erfahrungen im Alltag auch Maase: Der Banause und das Projekt schönen Lebens, S. 251.

ausging, erfassbar, kulturell integrierbar und ästhetisch goutierbar".[202] In die Kategorie des Erhabenen falle beispielsweise die künstlerische Verarbeitung von Katastrophen, von Kriegen, von Mord und Totschlag oder körperlicher Entstellung. „Das Vergnügen", so fasst er zusammen, „kommt jedes Mal dadurch zustande, dass der Betrachter gleichsam in die unmittelbare Nähe und sozusagen an die virtuelle Grenze zum Schrecklichen versetzt wird – ohne sie freilich vollends zu überschreiten."[203]

In Computerspielen werde dieser Prozess über den Avatar des Spielers geleitet. Von Brinckens Argumentation ist dabei anschlussfähig an das hier vorgeschlagene Konzept der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar. Er schreibt:

> „Über die manuelle Steuerung der Kontrollinstrumente und die Sichtbarkeit des digitalen Stellvertreters entsteht ein Gefühl extremer Nähe, ein Gefühl körperlichen Betroffenseins bei gleichzeitiger bewusster, aber nicht wirklich reflektierter körperlicher Sicherheit: eine veritable Grenzerfahrung im diffusen Zwischenraum von Bildbetrachtung und Aktion."[204]

Der Avatar ermöglicht demnach eine virtuell-körperliche Teilnahme bei gleichzeitiger Wahrung einer gewissen Distanz zum Geschehen, wodurch die „Lust am Schrecken" in ihrer Funktion als „vorrangig liminales Phänomen" wirksam wird, das heißt als „ein Phänomen der Schwelle oder der Grenze, die uns ebenso mit dem digitalen Spielfeld verbindet wie sie uns von ihm scheidet."[205] Von Brincken konkretisiert das mit einem Verweis auf Edmund Burke als „maßgebliche[n] Theoretiker des Erhabenen":[206]

> „Das Beobachten schrecklicher Geschehnisse entfaltet eine suggestive Macht und führt so zu einer emotionalen und körperlich-sensorischen Mimese. Über die distanzierte Beobachtung kommt es zu einer besonderen Form der Teilnahme und Teilhabe, die jedoch, veranschlagt man das Distanzmoment, weder auf die gewöhnliche psychologische Erfahrung empirischen Schreckens noch auf eine unterstellte psychopathologische Lust an realer Gewalt zu reduzieren ist. Vielmehr geht es um eine quasi-ästhetische Erfahrung des Schreckens und um eine darauf beruhende Selbsterfahrung."[207]

Wie wichtig diese Art der Selbsterfahrung für Actiongames ist, zeigt auch ein quantitativer Vergleich. Insgesamt 65% der als „Kampfsequenz" und 85% der als „Gewalt-Widerfahrnis" (also ohne Möglichkeit zur Gegenwehr durch den Spieler) eingeteilten Sequenzen in den untersuchten Singleplayer-LP-Videos enthielten

202 | Von Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 223.
203 | Ebd.
204 | Ebd., S. 225.
205 | Ebd., S. 222.
206 | Ebd., S. 228.
207 | Ebd., S. 229.

Artikulationen von Bedrohungserfahrungen. Diese Erfahrungsfacette macht also einen wesentlichen Anteil am Vergnügen an Computerspielgewalt aus.

3.2.2 Affizierung

In einer Hinsicht ist sie sogar deutlich konkreter als die in der Ausübung von Computerspielgewalt gemachten Erfahrungen: Die Widerfahrnis von virtueller Gewalt geht oft mit einer klar wahrnehmbaren Affizierung der faktischen Körper der Spieler einher (zum Begriff der Affizierung vgl. auch Kap. 2.1.3). Schon 1984 heißt es in einem Weltraum-Shooter-Test mit der Überschrift „Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt!“: „Jeder, der schon mal ein spannendes Videospiel miterlebt hat, kennt dieses Gefühl, wenn man die Aktion [meint hier: Action, C.B.] so hautnah spürt, dass einem der Atem stockt und der Pulsschlag nach oben schnellt.“[208] Und auch in anderen Spielen, so die TesterInnen, lasse die „wirklichkeitsnahe Animation [...] den Spieler bei jedem herannahenden Schuss zusammenzucken“[209] oder die „nervenzerfetzende Action“ bringe „das Blut zum Kochen“[210]. Ein etwas längerer Ausschnitt aus einem Testbericht zum 2009 erschienenen Ego-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* spricht für sich:

„Nach ein paar Scharmützeln am Ufer eines Flusses wagen wir uns mit einem Jeep-Konvoi auf Patrouille in die Stadt. Es scheint alles ruhig, doch die beobachtenden Blicke der wenigen sichtbaren Einwohner beunruhigen uns. Völlig zu Recht, wie sich gleich herausstellt: Der Funk knistert ‚Infanterie mit Raketenwerfern auf den Dächern!‘ Wir fassen das als Schussbefehl auf und reißen den Abzug unseres auf dem Fahrzeug installierten Maschinengewehrs voll durch. Die Fahrer lassen die Reifen quietschen und unser Konvoi zerbröselt, als alle unkoordiniert den Rückzug antreten. Wir rasen, von Miliztruppen in Geländewagen verfolgt, durch die engen Gassen und können mehrmals nur knapp den anschwirrenden Raketen entfliehen. Bevor wir recht verstehen, was eigentlich geschieht, wird unser Fahrzeug getroffen und wir segeln im hohen Bogen auf die Straße. Überall auf den Dächern und Balkonen, aus den Fenstern und Türen zielen Gewehrläufe auf uns – doch ein kurzer Sprint in den nächsten Hauseingang bringt uns, zumindest für kurze Zeit, in Sicherheit. Unsere Aufklärungsmission gilt längst als gescheitert, jetzt wollen wir nur noch unsere Haut retten und den Evakuierungspunkt erreichen. Mit heftiger Waffengewalt drängen wir durch das Haus in den Hinterhof, dann durch eine Schule und letztendlich zum Sammelpunkt auf einer Kreuzung. Erst jetzt merken wir, wie verkrampft unsere Finger

208 | Tracy Forman: Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt! In: Telematch (1984), H. 3, S. 66-68, hier: S. 66. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-03_seite66

209 | O.A.: Encounter. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite44

210 | Martin Gaksch/Heinrich Lenhardt: Gradius (Nemesis). In: Power Play (1988), H. 4, S. 88. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite88

die Maus umfassen, wie schnell unser Herz schlägt und dass kleine Schweißperlen unsere Stirn zieren. ‚Das fängt ja mal gut an!', durchfährt es uns – und das ist wörtlich gemeint. Noch viel temporeicher geht es in der zweiten Mission zur Sache [...]: Wenn gefühlte 300 Terroristen an unseren Hacken kleben und wir uns alle Mühe geben, uns auf der Flucht mit einem Schneemobil nicht den Hals zu brechen, reichen gewöhnliche Superlative schon gar nicht mehr aus, unsere Gefühle zu beschreiben. Adrenalin pur!"[211]

Schweißperlen, verkrampfte Finger, Herzrasen und eine als Adrenalinausstoß gedeutete Erregung werden hier zu zentralen Erfahrungselementen. Das Gleiche gilt für Let's Play-Videos: Gronkh muss in einer Action-Szene „Pisse schwitzen",[212] Sarazar „hängt" ein Gefecht auch danach „noch in den Knochen",[213] Brammen hat wegen einer Explosion „harte Nippel"[214] und Hardi kommentiert einen Schrecksound in *Dead Space 3* mit den Worten: „Ohne Witz, bei mir hat sich grad in mir alles zusammengezogen. So richtig so [verzieht sein Gesicht in der Facecam, C.B.]: ‚Mmmjaaa!' Gott, was ein Sound ey!"[215]

Das heißt nicht, dass die emotionalen Erfahrungen der Bedrohung zwangsläufig stärker (oder gar tiefer) sind als jene in der Ausübung von Computerspielgewalt gemachten, doch sie lassen sich aus Perspektive der Akteure augenscheinlich konkreter als Auslöser körperlicher Reaktionen verorten. Manche der von TesterInnen und Spielern beschriebenen Erfahrungen (beispielsweise Schweißausbrüche) können dabei tatsächlichen körperlichen Prozessen entsprechen, andere (beispielsweise das Hochrollen der Zehennägel) sind dagegen als Metaphern für eine eher unbestimmte körperliche Intensität des Erlebens zu verstehen. Deutlich wird in beiden Fällen, dass die Widerfahrnis von Computerspielgewalt in einen als Affizierung des eigenen Körpers wahrgenommenen Prozess münden kann.

Der Affizierung ihrer Körper sind die Akteure natürlich niemals in gleichem Maße ausgeliefert wie faktischer physischer Gewalt. Ihnen bleibt stets die Mög-

---

211 | Robert Horn/Jürgen Krauss: Call of Duty: Modern Warfare 2. Test – Review. In: PCGames.de (13.11.2009). http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Tests/Call-of-Duty-Moder-Warfare-2-Test-Review-699412/

212 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #098 - KRIEG gegen das FIB!! Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.12.2013), 6:40-6:50. https://www.youtube.com/embed/z9xeXCeNqQM?start=400&end=410

213 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #036 - Kampf gegen die Untoten [Full-HD] [Deutsch] (6.4.2013), 8:25-8:35. https://www.youtube.com/embed/iOer2ZNjXfM?start=505&end=515

214 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013), 23:30-23:40. https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY?start=1410&end=1420

215 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #005 [Deutsch] [HD] - Auf Shuttlesuche (11.2.2013), 5:00-5:35. https://www.youtube.com/embed/LWqnmTqYU4Q?start=300&end=335

lichkeit, sich von der Bedrohungssituation zu distanzieren, entweder durch gezielte kognitive Abgrenzung („Das ist nur ein Spiel!") oder indem sie das Spiel einfach beenden. Lassen sie sich aber auf das Spiel ein, dann setzen sie sich auch der über den Avatar vermittelten Affizierung ihres eigenen physischen Körpers aus.

„Alter, mein armes Herz!!! :DD"

Deutlich wird das insbesondere in Let's Play-Videos von Horrorspielen wie *Slender*. Das Spiel hat es auch deshalb zu großer Beliebtheit unter Let's Playern gebracht, da sich spätestens mit ihm ein neues Feature von LP-Videos durchsetzte: die sogenannte Facecam. In diesem Format sieht man nicht nur wie gewohnt das Spielgeschehen und hört dazu die Stimme des jeweiligen Let's Players, sondern es wird zugleich dessen abgefilmtes Gesicht (beziehungsweise die Gesichter mehrerer Spieler) in einer Eckes des Bildschirms eingeblendet. Vom *YouTube*-Publikum wurde dieses Format begeistert aufgenommen und wird heute bei Horrorspiel-Videos gegebenenfalls mit Nachdruck eingefordert. Grundsätzlich geht es bei der Facecam darum, den Umgang der Let's Player mit der Affizierung ihrer Körper performativ zur Schau zu stellen. Dieser Prozess gestaltet sich meist als ein Ringen mit der empfundenen Spannung, dem Schreck und dem Stress – zugleich aber auch als Kokettieren mit diesen und Lachen über diese Erfahrungen.

Ein gutes Beispiel bietet eine Let's Play-Reihe zu *Slender* von Daniel und Martin, die gemeinsam für den *YouTube*-Kanal der Zeitschrift *Gamestar* namens *GameTube* spielen. Die ersten drei Folgen dieser Reihe, die jeweils zwischen 500.000 und 1.5 Millionen Klicks verbuchen können, nahmen die beiden Let's Player direkt aufeinanderfolgend an einem einzigen Abend auf. Später kamen fünf weitere Folgen hinzu.

Wie auch Florian Heider (s.o.) gehen Martin und Daniel erst unbedarft an das Spiel heran und spazieren durch den Wald.[216] In der linken oberen Ecke zeigt die Facecam ihre beiden spärlich beleuchteten Gesichter. Als nach Aufsammeln der ersten Seite das Wummern einsetzt, äußern sie bereits mit dem Ausruf „Uahhh!" ihr Unbehagen und Martin – der eigentlich nur Daniel beim Spielen zusieht – zieht reflexartig sein Gesicht vom Bildschirm zurück. „Ich hasse solche Musik", kommentiert er. Als kurz darauf unvermittelt der Slenderman auftaucht und ein lauter Basston erklingt, schreien sie beide mit „Woaaaah!" auf. „Da ist er! Da ist er!", ruft Daniel, wobei er schon mit seinem Avatar davonrennt und Martin derweil vor dem Bildschirm aufgebracht vor und zurück wippt. Während sie noch schreien, lächeln sie zugleich. Im Spiel wird es wieder ruhig. „Boah Leute!", keucht Daniel. Nach nur zweieinhalb Minuten Spielzeit sind beide Let's Player bereits sichtlich ergriffen. Als Daniel die Taschenlampe des Avatars kurz anknippst, fährt ihn Martin aufgeregt an: „Mach doch die Taschenlampe aus! Bist du wahnsinnig?"

216 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #1 - Let's Play Slenderman Game German (19.7.2012), 0:00-4:30. https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA?start=0&end=270

Daniel atmet tief durch. Martin versucht zu lauschen, ob er den Slenderman hört. Sie laufen weiter. Daniel lacht und meint, er wolle am liebsten nach Hause gehen. Als sie den Slenderman schließlich zum zweiten Mal erspähen, reagiert er mit einem souveränen „Ha ha!“ und rennt mit dem Avatar davon, während Martin sich erneut mit einem lauten „Ahhh!“ erschreckt und wieder ruckartig vom Bildschirm zurückweicht. „Das Spiel ist nichts für mich“, kommentiert Martin, während Daniel lacht und kontert: „Du musst nicht mal spielen!“

Deutlich wird bis hierhin die Affizierung der faktischen Körper der Spieler. Diese wird hier nicht ‚authentisch‘ wiedergegeben, doch auf sie wird performativ Bezug genommen und dadurch die Lust an Bedrohung, Spannung und Erschrecken artikuliert. Im weiteren Verlauf scheint der gar nicht aktiv am Spiel beteiligte Martin noch stärker von der Affizierung durch den Spielprozess betroffen.[217] Immer wieder atmet er heftig angespannt durch. Daniel lacht daraufhin amüsiert auf: „Reg dich mal ab, ist nur ein Spiel.“ Doch Martin spielt virtuell-körperlich mit und hat an der *embodiment relation* teil, auch wenn er nur durch seine Kommentare und Aufforderungen aktiv auf das Spielgeschehen Einfluss nimmt. Als Daniel einmal verwegen dem Slenderman entgegen anstatt vor ihm davonläuft, hebt Martin verängstigt seine Hände vor die Augen: „Ich will’s nicht sehen!“, ruft er. „Geh weg! Geh weg! Ich guck nicht hin!“ Er ist, wie er sagt, „schon am Rande des Zusammenbruchs“. Das unspektakuläre Ende der Folge kommt abrupt – durch einen Absturz der Software.

Sogleich beschließen die zwei, mit einer weiteren Folge und einem neuen Versuch fortzufahren.[218] Das Spiel speichert nicht, sie beginnen also von vorn. Gleich zu Beginn kommentiert Daniel ironisch, das Spiel sei sicherlich ein großer Partyspaß, wenn man es mit seinen Freunden spiele. Damit liegt er nicht ganz falsch: Im Interview erwähnte einer meiner Online-Mitspieler, dass er eines Abends gemeinsam mit seinen Freunden im dunklen Keller eines leerstehenden Hotels (im Besitz der Eltern seines Freundes) *Slender* gespielt habe: „Da haben wir uns natürlich mega beölt [sehr amüsiert, C.B.] über die Reaktion von uns selbst“, fasst Bolli diese Erfahrung zusammen. (IV1) Genau das steht auch bei Martin und Daniel im Vordergrund: Die Konfrontation mit den eigenen Reaktionen ist gerade deshalb amüsant, weil letztere als unkontrolliert beziehungsweise affekthaft empfunden werden. Dabei hatte Martin überhaupt nicht mit einer so intensiven Erfahrung gerechnet: „Ich hab irgendwie nen Artikel drüber gelesen und ein Video irgendwann drüber gesehen“, kommentiert der Let’s Player, während Daniel spielt, „und dachte: ‚Na gut, so ein bisschen gruselig.‘ Aber Alter, wie mich ... mir geht grad so die Pumpe [er hat starkes Herzklopfen, C.B.]. [...] Das hätt ich nicht

217 | Ebd., 4:30-12:39. https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA?start=270&end=759

218 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #2 - Let’s Play Slenderman Game German (20.7.2012), 0:00-6:20. https://www.youtube.com/embed/Dali8w1-QFw?start=0&end=380

gedacht, dass mich das so fertig macht." Wieder finden sie die ersten Seiten und die wummernde, dröhnende Musik kündigt das Herannahen des Slenderman an. „Das kann nicht gesund sein!", meint Martin irgendwann, kurz nachdem er sich ängstlich hinter Daniels Schulter versteckt hat und kurz bevor er lächelnd und etwas verwundert über sich selbst feststellt, dass er gerade ganz vorn auf seiner Stuhlkante sitzt.

Nach sechs bis sieben Minuten kommt der Avatar an einem dunklen Tunnel an (empfohlenes Beispiel).[219] „Geh da nicht rein! Geh da nicht rein!", ruft Martin beinahe panisch. Doch sie müssen, denn eine der acht Seiten klebt an der Innenseite des Tunnels. Hastig schnappt sich Daniel die Seite und ein schauerhaftes Dröhnen ertönt. „Uaaahhhh!" rufen beide und Daniel flüchtet, anstatt zurück, weiter in den Tunnel hinein. Martin ist entsetzt: „Du kannst doch nicht durch diesen Tunnel gehen!" Und wenn er schon hinein müsse, solle er wenigstens schneller laufen. Doch Daniel bleibt stehen, zögert, weiß nicht, ob er nun aus dem Tunnel herausrennen oder schleichen soll. Martin ist aufgebracht – ein Streit zwischen den beiden entbrennt. Zugleich ergriffen, gequält und lachend meint Martin: „Geh jetzt, geh aus diesem blöden Tunnel raus! [...] Da ist man doch gefangen!" Doch der Weg aus dem Regen führt in die Traufe, denn nun müssen sie eine im Wald stehende Ruine durchsuchen. Martin atmet angstvoll ein und fasst sich wie vor Schmerzen an die Brust, als er die Enge des Raums vor sich sieht. Daniel lacht dagegen auf: „Soll ich da rein gehen?" Martin nimmt all seinen Mut zusammen: „Wir müssen da rein", beschließt er mit ernster Miene. Langsam, Schritt für Schritt, spähen sie um die erste Ecke in einen fahl beleuchteten Raum hinein. Dann plötzlich ein schrill-schräges Schreckgeräusch. Daniel dreht den Avatar um: Direkt vor ihnen steht der Slenderman. Beide Let's Player schreien panisch auf. Das schrille Störgeräusch ertönt, dann Flimmern auf dem Bildschirm – und nichts mehr. Martin lacht keuchend: „Alter!" Daniel ist dagegen noch verblüfft: „Wie hat er denn das jetzt geschafft?" Beide schweigen eine Sekunde. Hier wechselt die Facecam im *YouTube*-Video auf Vollbild. Dann brechen sie in Gelächter aus. Daniel stöhnt lachend: „Boah Alter!", was Martin mit einem lachenden „Ahhhh, ahhhh!" ergänzt. Die Anspannung fällt von ihren Gesichtern ab und wandelt sich in Erleichterung. Lachend beschließen sie, dass nun auch Martin einmal spielen müsse.

Diese Performance wird von den ZuschauerInnen der Videos rege kommentiert. Über 13.000 Kommentare weisen allein die drei ersten in Folge gedrehten Videos auf.[220] Dominant sind in ihnen Artikulationen des Erschreckens. In Sätzen wie „fuck hab ich mich erschreckt ! :o [Gesicht mit staunend geöffnetem

---

219 | Ebd., 6:15-9:27. https://www.youtube.com/embed/DaIi8w1-QFw?start=375&end=567

220 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=W7eWF5fdrWA; https://www.youtube.com/all_comments?v=DaIi8w1-QFw; https://www.youtube.com/all_comments?v=5RiOTRRxTJ0

Mund, C.B.]“ werden Begriffe wie „erschrecken“, „erschrocken“ oder „schreck“ insgesamt über 900 Mal genannt. Viele der Kommentare beziehen sich auch auf konkrete Stellen im Video, über 230 beispielsweise auf den zuletzt beschriebenen, abschließenden Schreckmoment, ca. bei Minute 8:20 des zweiten Videos. Aus den Kommentaren zu dieser Stelle lassen sich in Bezug auf die Lust am Schrecken zwei Arten von kommunizierenden Emotionspraktiken herausfiltern. Ein kleinerer Teil bezieht sich auf die zur Schau gestellten Körper der Let's Player. ZuschauerInnen schreiben beispielsweise: „8:22 : Die Gesichter...unschlagbar :D [breit grinsender Smiley, C.B.]“, oder: „8:22 Epic Face :D“. Sie verweisen hier auf die Affizierung der Körper der Let's Player und artikulieren durch Smileys ihre Freude daran, diese am Werk zu sehen. Der Großteil der Kommentare zu dieser spezifischen Stelle beschreibt aber die selbst erlebte Affizierung des eigenen Körpers beim Ansehen des Videos. Eine kleine Auswahl:

„boah ich habe bei 8:19 so nenn herzinfakt gekriegt übel ich habe habe gedacht der springt aus demm bildschirm und killt dich xD [breit grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]“
„alter..ab 8:21 .. mein herz ist in die hose gerutscht ;D [breit grinsender Smiley mit Augenzwinkern, C.B.]“
„Bambam...Bambam...Bambam...[symbolisiert einen Herzschlag, C.B.] 8:23...BAMBAMBAMBAMBAMBAM...Alter, mein armes Herz!!! :DD [sehr breit grinsender Smiley, C.B.]“
„8:22 o: [staunendes Gesicht, C.B.] heftig .. bin vom Stuhl gefallen xD“
„8:20 HERZINFAKT! O.o [Smiley mit verschiedenen möglichen Deutungen, hier vermutlich schockiert, C.B.] Omg [Oh my god, C.B.], ich hab meinen Arm an der Heizung angehauen XDDDDDDDDD Ich hasse dieses Spiel!! :DDDD [sehr stark grinsende Smileys, C.B.]“
„bei 8:22 habe ich meine Kopfhörer weggeschmissen und habe geschriehen“
„8:00 , da kam mir ein ‚Ach du scheisse!‘ Gefühl xD *herzklopf*“
„08:15 ohne scheiß, ich hab mir halb in die Hose gepisst alter.“
„Bei 8:20 hatte ich Kotz und Kack Reiz, ausserdem hat mein Herz fast Ade gesagt O_O [Gesicht mit weit aufgerissenen Augen, C.B.]“
„8:20 *-* [Gesicht mit zusammengekniffenem Mund und zwei gebannt starrenden Augen, C.B.]“[221]

Auch wenn nicht davon auszugehen ist, dass die ZuschauerInnen tatsächlich kurz vor Herzinfarkten stehen, von Stühlen fallen oder sich in die Hose machen, sind diese Artikulationen als Hinweise auf intensive Körperreaktionen eine wichtige ethnografische Ressource. Sie sind aussagekräftig, insofern sie die emotionalen Routinen im Umgang mit Horrorgames mit aushandeln. Die zur Sprache gebrachten Reaktionen (Erschrecken, unkontrollierte Körperbewegungen, andere als ungesund empfundene Symptome) sind eigentlich negativ besetzt, werden hier aber durch zahllose Smileys meist explizit als positiv beziehungsweise ver-

221 | Ebd., aus allen drei Videos.

gnüglich markiert. Die ZuschauerInnen bringen damit, genau wie die Let's Player, die positive Deutung einer als extrem empfundenen Affizierung ihrer Körper durch das Spielgeschehen zum Ausdruck.

Sich ausliefern, um sich zu erleben

Bleibt die Frage, ob es überhaupt einen Unterschied der emotionalen Erfahrungen bei der ‚passiven' und ‚aktiven' Beteiligung am Spielgeschehen gibt. Denn kategorisch lassen sie sich nicht trennen: Stress, Spannung und Schreck sind aus beiden Positionierungen heraus erfahrbar. Wie bei der Ausübung von Computerspielgewalt bietet aber auch bei ihrer Widerfahrnis die Aktivität als solche eine besondere Qualität der emotionalen Erfahrung. Spannung, Stress und Schreck können in Action auf ganz besondere Weise erlebt werden. Diesen graduellen Unterschied beschreibt Bernard Perron, einer der führenden Experten der Horrorspiel-Forschung:

> „[I]f we are seated in a theatre […] [watching horror movies, C.B.] we choose to go along with the character – who is going to move forward in any case (we are in a ride!) – and become scared. A similar scene will not play on our fears in the same way as in the case of a single player game where we are sitting playing alone in the dark. Since we are in control of our avatar (or point of view), the analogy with the old haunted house that one has to walk-through – as opposed to those where we are seated in a doom buggy – obviously better suits the horror video game than the relentless forward ride of a roller coaster. Even if we follow a path, we are made to feel that we are actively exploring a place."[222]

Mit den Konzepten dieser Studie lässt sich ergänzen: Die Notwendigkeit der virtuell-körperlichen Aktivität des Spielers, der eine *embodiment relation* zu seinem Avatar eingegangen ist, bindet ihn auf andere Weise in das spannende und erschreckende Geschehen ein als bei der Filmrezeption.

Genau das bekommt der Let's Player Martin am eigenen Leib zu spüren, als er im dritten Teil der *Slender*-Videoreihe selbst die Kontrolle übernimmt.[223] Schon nach einer Minute kommentiert er, dass er am ganzen Körper zittere: „Ich pack das nicht", gesteht er ein. Doch er will sich auch nicht geschlagen geben und spielt weiter. Die Avatarperspektive wackelt wie verrückt, weil seine Hand, mit der er die Maus hält, so zittert: „Siehst du an dem Bild, wie ich zitter?!", ruft er fragend seinem Kollegen zu. Als ihn der Slenderman bei Minute 6:20 fast erwischt, schreit Martin kurz auf und rennt mit seinem Avatar davon, dann verkrampft

---

222 | Bernard Perron: Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games. In: Aesthetics of Play Conference. Bergen 2005, o.S. [Vortragsmanuskript]. http://www.aestheticsofplay.org/perron.php

223 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #3 - Let's Play Slenderman Game German (21.7.2012), 0:00-15:30. https://www.youtube.com/embed/5RiOTRRxTJO?start=0&end=930

sein ganzer physischer Körper und er starrt mit weit aufgerissenen Augen auf den Bildschirm: „Fuck! Fuck!", kommentiert er panisch. „Ich werd ihn nicht mehr los gerade!" Zwischendurch lächelt er aber auch wieder, etwa wenn er ironisch kommentiert, das Gratisspiel wäre bestimmt „gesponsert von den deutschen Herzchirurgen". Dann verkrampft er erneut. Abwesend kommentiert er: „Ich hätte nie gedacht, dass mich das so mitnimmt." Auch der zuschauende Daniel kann seine Distanz nicht dauerhaft wahren. In der fünfzehnten Minute kommentiert er, da wolle er schon gar nicht mehr hingucken. Der spielende Martin fährt ihn prompt mit ernstem Tonfall an: „Du guckst da gefälligst hin! Ich guck da nicht alleine hin! Das macht mich fertig." Dann atmet er wieder heftig ein und aus.

Doch selbst nach diesen Strapazen hatte Martin nicht mit dem Ende gerechnet, das ihm nun blüht.[224] Wie zuvor erwischt ihn der Slenderman, begleitet vom bekannten Schreckgeräusch. Martin fährt heftig zusammen, reißt die Augen auf und beginnt nun deutlich zu hyperventilieren. Dann bricht das Spiel aber plötzlich ab. Ratlosigkeit macht sich auf den Gesichtern der Let's Player breit – ist das Spiel wieder abgestürzt? Dann kommt das Bild ruckartig zurück: Das weiße, formlose Gesicht des Slenderman ist ganz nah, füllt den kompletten Bildschirm aus, dazu wieder ein erschreckender Sound. Wieder zuckt Martin zusammen, schreit auf. Doch nochmal verschwindet das Bild, nochmal denkt Martin, es ist vorbei, aber noch einmal kommt auch das schrille Störsignal und Slendermans Antlitz zurück. Martin erschreckt sich auch dieses dritte Mal heftig. Erst dann erlischt das Bild gänzlich. Daniel atmet einmal tief durch – dann lacht er. Martin hingegen schüttelt ernst den Kopf: „Ey, das war's für heute."

Seine Mitgenommenheit zeigt, wie fragil die Balance des spielerischen Umgangs mit der Affizierung des eigenen physischen Körpers ist. Wo das Vergnügen in dieser Affizierung gesucht wird, liefern sich die Akteure ihr auch bis zu einem gewissen Grad aus. Aus ethnografischer Perspektive ist dabei kaum zu beantworten, *warum* der eigene Körper durch Spielprozesse wie diesen so stark affiziert wird – mögliche Faktoren sind sowohl evolutionsbiologisch geprägte körperliche Dispositionen wie beispielsweise Angst vor der Dunkelheit, aber auch kulturell geprägte emotionale Routinen im Umgang mit Horrorfilmen und -spielen. Für die Frage nach den gemachten emotionalen Erfahrungen ist vielmehr entscheidend, *wie* die Spieler mit der Affizierung ihrer physischen Körper umgehen. Die Let's Play-Videos demonstrieren, dass im Zentrum dieses Prozesses eine Praxis des Sich-selbst-Auslieferns steht.

Damit haben Computerspiele an einer populärkulturellen Entwicklung Teil, die signifikant für das beginnende 21. Jahrhundert ist. Deutlich machen diese Entwicklung Thomas Alkemeyer u.a. in ihrer Einführung zum Sammelband „Aufs Spiel gesetzte Körper", in der sie Risikosportarten im Kontext einer Konjunktur körperlicher Praxisformen in der Freizeit beleuchten. Im Gegensatz zu

224 | Ebd., 15:30-16:40. https://www.youtube.com/embed/5RiOTRRxTJ0?start=930&end=1000

traditionellen Sportarten setzen neu aufkommende riskante Sportarten, so eine zentrale Beobachtung, „den Körper aufs Spiel. Sie werfen ihn keineswegs fort, sondern setzen ihn aus und erobern ihn – nach vollbrachter Leistung – als ein beherrschtes und im Wert gesteigertes Gut zurück.“[225]

Auch wenn in Computerspielen das faktische Risiko fehlt, setzen auch hier die Akteure den eigenen Körper durch die *embodiment relation* mit ihrem Avatar einem gefühlten Risiko aus. Sie setzen ihn *virtuell* aufs Spiel und lernen ihn dadurch auf eine neue und intensive Weise kennen. Im Anschluss an seine Ausführung zur Erfahrung des Erhabenen in Horrorspielen (vgl. Kap. 3.2.1) verweist auch Jörg von Brincken auf einen entscheidenden Aspekt in diesem Prozess: „[E]in wesentliches Moment der Erzeugung erhabener, das heißt auf schreckliche Weise Vergnügen bereitender, Wirkungen“, so argumentiert er aufbauend auf Edmund Burke, liegt „im Aspekt des Neuen und in der Befriedigung einer anthropologisch konstanten Lust daran, sprich: Neugier.“[226]

Diese These bestätigt sich beim ethnografischen Blick auf Let’s Play-Videos von Horrorspielen. Das sich ständig wiederholende Lachen über den eigenen Schrecken – das ein kommentierender Horrorspiel-Zuschauer als „Angstlache“ bezeichnet[227] – ist ein Lachen über eine befremdliche und mit Neugier aufgenommene Selbst- beziehungsweise Körpererfahrung. „Das Erhabene“, ergänzt von Brincken, „entspricht dem Modus ästhetischen Empfindens, in dem nicht nur das Unvertraute erschreckend wird, sondern in dem das Vertraute unvertraut wird.“[228] Die uns auch aus dem eigenen Alltag vertraute Erfahrung des Erschreckens wird dabei nicht einfach wiederholt, sondern im Prozess ihrer medialen Vermittlung verändert:

„[D]iese uns allen vertrauten Gefühle [werden] vom Erhabenen transformiert: Sie geraten zu artifiziellen bzw. auf artifiziellem Wege und durch Artefakte evozierten Affekten, die dem empfindenden Subjekt aus genau diesem Grunde als anziehend erscheinen können, weil sie an das Moment des Ästhetischen gebunden sind.“[229]

Das bestätigt sich auch durch eine dem Vergnügen am Schrecken entgegenlaufende Tendenz, die in Spielprozessen von Horrorspielen regelmäßig sichtbar wird: Nach wiederholtem Spielen (und einer Gewöhnung an die durch ein Spiel angebotenen Stress-, Spannungs- und Schreckmomente) werden die emotionalen Erfahrungen langsam schwächer. Nachvollziehen lässt sich auch dieser Aspekt

225 | Thomas Alkemeyer u.a.: Aufs Spiel gesetzte Körper. Eine Einführung in die Thematik. In: Dies. (Hg.): Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur. Konstanz 2003, S. 7-15, hier: S. 10.

226 | Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 231.

227 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=UIuP8w7_4kU

228 | Brincken: Die Lust am Schrecken, S. 233.

229 | Ebd., S. 233-234.

anhand der *Slender*-Videos von Martin und Daniel. Den drei Anfangsepisoden folgen fünf weitere, in denen beide Let's Player immer weniger schreckhaft auf den Spielprozess reagieren. Als sie am Ende der vierten Folge (die sie einige Tage nach den ersten Folgen aufgenommen haben) vom Slenderman erwischt werden, schreien sie nur noch kurz auf und Martin kommentiert: „[I]ch muss sagen, ich hab jetzt zwar geschrien, aber es war noch nicht so tilt [hier in etwa: intensiv, C.B.], also ich war noch nicht so durch, wie letztes Mal."[230] In der fünften Folge beginnt der vormals als spannend empfundene Wummer-Sound die beiden nur noch zu nerven und sie drehen ihre Kopfhörer leiser. In der siebten Folge erschrecken sie sich dann am Ende so wenig vor dem Slenderman, dass sie sich bei ihren ZuschauerInnen dafür entschuldigen und ihnen empfehlen, sich die ersten Folgen der Reihe anzusehen. Dort könne man erfahren, „wie das mit der Panik wirklich ist."[231] Zu guter letzt, am Ende der achten Folge, erschreckt sich Daniel schon überhaupt nicht mehr vor dem Slenderman und kommentiert resigniert: „Es wird langsam echt ein bisschen fad. Also es ist immer noch nett, aber es kitzelt nicht mehr." Und Martin ergänzt: „Wir sind so langsam schon fast ein bisschen genervt eher."[232]

Diese Aussagen dürfen nicht als Hinweise auf eine Desensibilisierung oder gar Verrohung der Spieler aufgrund des wiederholten Umgangs mit Computerspielgewalt missverstanden werden, wie es öffentliche Diskurse rund um sogenannte Killerspiele immer wieder nahelegen. Vielmehr flacht die durch Jörg von Brincken beschriebene Neugier, die der Erfahrung der Affizierung des eigenen faktischen Körpers inhärent ist, nach der wiederholten Konfrontation mit sich ähnelnden Momenten der Spannung und des Schreckens ab. Wenn der Reiz dieser Erfahrung aus der Ungewöhnlichkeit beziehungsweise Neuartigkeit der Körpererfahrung hervorgeht, dann ist sie aus ihrer eigenen Struktur heraus nicht unbegrenzt wiederholbar. Die Neugier ist, zumindest für eine Zeit, gestillt und die positive Deutung der Affizierung des eigenen Körpers weicht einem negativen Gesamteindruck.

230 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #4 - Let's Play Slender Game German (28.7.2012), 9:00-9:30. https://www.youtube.com/embed/up0HIajzWn4?start=540&end=570

231 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #7 - Let's Play Slender Game German (1.9.2012), 14:20-14:50. https://www.youtube.com/embed/TP0zaxqAQes?start=860&end=890

232 | GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #8 - Let's Play Slender Game German (9.9.2012), 13:15-13:35. https://www.youtube.com/embed/y8fZqzQu7Yc?start=795&end=815

3.2.3 Schmerz und Tod

Die Beobachtung einer *embodiment relation* im Prozess der Widerfahrnis von Computerspielgewalt wirft zwangsläufig die Frage auf, was eigentlich passiert, wenn die Avatare von Spielern durch Angriffe verletzt beziehungsweise getötet werden. Während in *Slender* das Getötetwerden recht abstrakt bleibt, ist es in anderen Horrorgames, aber auch und vor allem in kampfbetonten Actiongames, wesentlich deutlicher und als konkreter physischer Akt repräsentiert. Dass die Spieler sich in solchen Momenten nicht fühlen, als würden sie faktisch sterben, liegt auf der Hand. Dennoch ist das virtuell-körperliche Sterben mehr als eine neutrale Markierung für eine Niederlage im Spielprozess.[233]

Bevor im Folgenden dieses Sterben im Fokus steht, bleibt seine Vorstufe zu diskutieren: das Getroffen- beziehungsweise Verletztwerden des eigenen Avatars. Aus computerspielgeschichtlicher Perspektive war die zentrale Grundlage dafür das bereits in den 1980er-Jahren aufkommende Konzept der Lebensenergie, teils Health Points (HP) genannt, das eine graduelle Unterscheidung der Verletzungen des eigenen Avatars erlaubte. Wurde der eigene Avatar getroffen, war er nicht mehr wie zuvor umgehend tot, sondern verlor (je nach Stärke des Angriffs) einen Teil seiner HP, die er durch das Aufsammeln sogenannter Medikits wieder auffüllen konnte. Daneben gab es in vielen Spielen eine Anzeige für Rüstungspunkte, die wie eine Verdoppelung der Lebenspunkte-Anzeige funktionierte und ebenfalls durch das Aufsammeln spezieller virtueller Gegenstände aufgefüllt werden konnte. Der für sein Genre wegweisende Ego-Shooter *Doom* von 1993 wies bereits beide Spielmechanismen auf.

Während diese sich in vielen zeitgenössischen Actiongames noch immer finden, lassen sich seit einigen Jahren auch neue Tendenzen beobachten. So verzichten viele neuere Spiele gänzlich auf HP-Anzeigen und Medikits. Stattdessen werden Treffer durch visuelle Effekte wie Blutspritzer auf dem Bildschirm oder eine Entfärbung und Weichzeichnung des Bildes (als würde einem das Blut aus den Adern entrinnen und schwummrig werden) repräsentiert, die mit zunehmender Intensität der Treffer stärker werden und dann in den Tod des eigenen Avatars münden. Um wieder zu gesunden, muss der eigene Avatar lediglich in Deckung bewegt werden, wo er sich nach kurzer Wartezeit regeneriert. Der Ego-Shooter *Call of Duty 2* von 2005 setzte als eines der ersten sehr populären Spiele diese Mechanismen ein. Dadurch wird ein im Gegensatz zum berechnenden Blick auf die eigene HP-Anzeige dynamisches Changieren zwischen Angriff und Rückzug im Spielprozess und ein intuitiver Umgang mit den Verletzungen des

---

233 | Vgl. für eine vielschichtige Analyse von Spielerperspektiven auf das Sterben im MMORPG *World of Warcraft* Lisbeth Klastrup: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Hg.): Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge, MA/London 2008, S. 143-166.

eigenen Avatars gefördert. Wenn solche Spiele mit modernen Gamepads (anstatt mit Maus und Tastatur) gespielt werden, sind eingesteckte Treffer zugleich durch das elektrische Vibrieren des Pads haptisch spürbar. Entscheidend sind aber die audiovisuellen Repräsentationen.

Welche emotionalen Erfahrungen Spieler dabei machen, ist eine schwer zu beantwortende Frage. In Let's Play-Videos finden sich immer wieder Ausdrücke, die beim Getroffenwerden des eigenen Avatars einen virtuell-körperlichen Schmerz zur Sprache bringen. Let's Player kommentieren eingesteckte Treffer beispielsweise mit Begriffen wie „Aua!", „Ou!", „Autsch!" und auch mal explizit mit „Ohhhh Schmerzen!"[234] oder: „Auauauauauau, das tut doch weh!"[235] Auch in der teilnehmenden Beobachtung sind solche Ausdrücke hin und wieder zu hören. Natürlich ist nicht davon auszugehen, dass die Let's Player und Spieler faktische physische Schmerzen empfinden. Doch bis zu einem gewissen Grad scheint auch der faktische physische Körper in diesen Momenten durch das Spielgeschehen affiziert zu werden.

Ein Beispiel dafür bietet ein Ausschnitt aus einem Let's Play-Video zum Singleplayer-Horror-Actionspiel *Outlast* von Gronkh. Ähnlich wie in *Slender* kann der Avatar hier selbst nicht angreifen, sondern er kann vor den geisteskranken Schergen des irren Anstaltsleiters einer Psychiatrie nur davonlaufen und sich in Sicherheit begeben. Dabei steht dem Avatar – einem Journalisten, der die dunklen Machenschaften an diesem Ort aufklären soll –, lediglich eine Videokamera mit Nachtsichtgerät-Funktion zur Verfügung. Auch dieses Spiel wird, wie bei Let's Play-Videos zu Horrorspielen üblich, mit Facecam gespielt.

Zu Beginn des Ausschnitts klettert Gronkh mit seinem Avatar durch einen engen Lüftungsschacht und springt in einen kleinen, spärlich beleuchteten Raum hinab (empfohlenes Beispiel).[236] Auf einen Stuhl gefesselt, sitzt dort ein Insasse der Psychiatrie, der plötzlich laut zu schreien und zu toben beginnt, ohne dass man ihn stoppen könnte. Gronkh sieht sich hektisch um, sein Gesicht ist rechts unten am Bildschirmrand in Farbe zu sehen. Die im Raum nebenan nach Gronkhs Avatar suchenden Schergen rufen: „Want meat! Want meat!", und etwas rummst heftig von außen gegen die einzige Türe, die in den Raum führt. Gronkh läuft hektisch im Raum hin und her – was soll er tun? Zu spät bemerkt er, dass er einen Schrank zur Seite schieben muss, um in den nächsten Raum gelangen zu können. Die Schergen brechen die Tür auf. Sie entdecken Gronkhs Avatar, rennen

234 | PietSmiet (Jay): Let's Play Crysis 2 #001 [Deutsch][HD] - Alcatraz am Start (17.1.2013), 26:10-26:30. https://www.youtube.com/embed/VCO2POm-osM?start=1570&end=1590

235 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #007 - Kein Weg zurück [Full-HD] [Deutsch] (11.7.2012), 0:40-0:50. https://www.youtube.com/embed/Hgs9aE9u1FE?start=40&end=50

236 | Gronkh: OUTLAST [HD+] #010 - Lauf, Lauf, LAUF!!! * Let's Play Outlast (14.9.2013), 10:50-13:15. https://www.youtube.com/embed/eHgu_XXxS5k?start=650&end=795

auf ihn zu und hauen mit langen Messern auf ihn ein. Der Bildschirm färbt sich umgehend rot. Gronk ruft: „Auauau, auaua, auauaua, auauaua!", und versucht in die andere Richtung davonzurennen. Er will zurück in den Lüftungsschacht springen: „Spring, spring um dein Leben! Lauf, lauf, lauf!", ruft er seinem Avatar zu. Zwar schafft er den Sprung, muss dann aber wieder aus dem Lüftungsschacht raus. Erneut entdecken ihn die Schergen und rennen auf ihn zu. „Ich bin nicht da! Ich bin nicht da!", ruft Gronkh weinerlich, doch sie prügeln heftig auf seinen Avatar ein, Schlaggeräusche ertönen und erneut färbt sich der Bildschirm rot. „Auauaua!", kommentiert Gronkh ein weiteres Mal und rennt weg. Er kriecht dann durch eine kleine Bodenluke, durch die er den Levelabschnitt zuvor betreten hat. Die Schergen können ihm hier nicht folgen, sondern stehen nur wartend auf der anderen Seite. Da dennoch das lange Messer des einen Schergen durch die Wand hindurchschaut – ein sogenannter Clipping-Fehler – kommentiert Gronkh nun scherzhaft: „Ah, it's Mr. Clipping!" Zur Antwort haut der Scherge einfach durch die Wand hindurch und Gronkhs Avatar steckt einen Treffer ein. „Au! Aua!", ruft Gronkh erschrocken und ergänzt: „Ich mach ja schon keine Witze mehr." Da der Scherge aber nicht von der Öffnung weicht, die Gronkh auf dem Weg zum nächsten Levelabschnitt zu durchqueren hat, stellt er schließlich resigniert fest, dass er sich wohl absichtlich töten lassen muss, um vom letzten Speicherpunkt neu starten zu können. Er geht also auf den Schergen zu und ruft mit schauspielerischer Emphase: „Bring mich um! Bring es zu Ende!" Da er aber nicht gleich stirbt, rennt er nun doch wieder davon, wieder wird er verfolgt und nun erst endgültig getötet. Gronkh muss zusehen, wie Blut aus seinem virtuellen Körper entrinnt und sein Avatar enthauptet wird. Die Ego-Perspektive fällt hier sozusagen zu Boden und man sieht vor sich den Rest des eigenen, enthaupteten Avatars (als würde man noch durch den vom Körper abgetrennten Kopf seine Umgebung wahrnehmen können). „Aua! Auauaua!", wiederholt Gronkh mehrfach und liefert dazu vor der Facecam eine Art Sterbe-Performance: Er legt langsam den Kopf schräg und verdreht zitternd, mit halb geöffnetem Mund, die Augen starrend nach oben. Während auf dem Bildschirm das Leben des Avatars erlischt, gibt auch Gronkh einige letzte, röchelnde Zuckungen von sich. Dann öffnet er die Augen wieder, räuspert sich und kommentiert locker: „Ich wollt's mal überdramatisieren", während der letzte Speicherpunkt im Spiel bereits wieder geladen wird und er einen neuen Versuch startet.

Gronkh bringt also durch kommunizierende Emotionspraktiken Schmerz zum Ausdruck, was aber nicht auf einen physischen Schmerz und nicht einmal auf eine konkrete Affizierung des eigenen physischen Körpers (also auf konkret am eigenen Körper verortbare physische Reaktionen) verweisen muss. Klar ist vorerst nur, dass er durch das Einlassen auf die *embodiment relation* zu seinem Avatar eine hier als negativ artikulierte virtuell-körperliche Erfahrung macht. Sobald er Treffer registriert, artikuliert er Schmerz und versucht unwillkürlich, sich in Sicherheit zu bringen (selbst nachdem er sich eigentlich entschieden hatte, den Avatar sterben zu lassen). Der Schmerz wird demnach zwar nicht faktisch

physisch empfunden, wohl aber in die virtuell-körperliche Erfahrung einer akuten Bedrohung integriert. Mit anderen Worten: Der virtuell-körperliche Schmerz verdichtet die Erfahrung von Stress im Prozess des Widerfahrens von Computerspielgewalt. Das gilt genauso für kampfbetonte Actionspiele und Shooter: Wenn Let's Player bemerken, dass ihnen die Kugeln nicht nur um die Ohren fliegen, sondern auch in ihren virtuellen Körper einschlagen und ihre Lebensenergie sinkt, dann steigern sich meist auch die Artikulationen von Stress.

Dem zugrunde liegt das oben beschriebene Prinzip der Lebensenergie, die in Spielen wie *Outlast* zwar nicht in Form eines Energiebalkens sichtbar ist, doch die innerhalb der Programmstruktur über den Zeitpunkt des Todes des Avatars bestimmt. Spieler verfügen durch ihre Spielerfahrung über ein praktisches Wissen um diese Lebensenergie. Sie wissen, dass sie nur eine bestimmte Anzahl an Treffern aushalten, bevor sie virtuell sterben werden. Damit wirkt jeder Treffer als eine Verdichtung der Bedrohungssituation, in der sich der Avatar befindet. Schmerz im Computerspiel ist keine physische Reaktion, sondern eine durch das inkorporierte Wissen um die Sterblichkeit des eigenen Avatars aufbauende emotionale Erfahrung.

Auf diese Erfahrung lässt sich Gronkh erst ein, distanziert sich dann aber wieder mit einem Witz, nur um den virtuell-körperlichen Schmerz im nächsten Moment erneut zu empfinden, und so weiter. Dieses spielerische Schwanken zwischen Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren basiert auf der Spezifik der virtuellen Sterblichkeit des Avatars: Der kann zwar sterben, doch in Games ist der Tod (meist) nicht von Dauer.

Respawn

Dazu ein kurzer Blick auf die computerspielgeschichtliche Entwicklung des virtuellen Sterbens: Frühe Actionspiele der 1970er- und 1980er-Jahre stellten meist eine abstrakt repräsentierte Avatarfigur zur Verfügung, die nach einem einzigen Treffer vernichtet war. Der Computerspieleforscher Jason Tocci verweist darauf, dass sich dahinter auch ein ökomisches Interesse der Münz-Videoautomatenherstellerlnnen verbarg, für die das Ende des virtuellen Lebens den richtigen Zeitpunkt zur Aufforderung einer neuen Bezahlung darstellte.[237] Spätestens als sich Anfang der 1980er-Jahre Heim-Videokonsolen verbreiteten, erhielten Avatare nicht mehr nur ein, sondern mehrere Leben, was den Spielern die Möglichkeit gab, bereits erreichte Levelabschnitte mehrfach zu wiederholen, bevor schlussendlich der Schriftzug „Game Over" über den Bildschirm flimmerte. Eine weitere entscheidende Entwicklung waren die sich in den 1990er-Jahren durchsetzenden Speicherfunktionen, die es den Spielern erlaubten, nach dem Tod ihres Avatars an einem festgelegten Speicherpunkt oder auch an völlig beliebig setzba-

237 | Vgl. Jason Tocci: „You Are Dead. Continue?" Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 187-201, hier: S. 192.

ren Momenten eines Spiels wiedereinzusteigen. Der Wiedereinstieg in ein Spiel wird als Respawn bezeichnet, also als eine Wiederhervorbringung des eigenen Avatars. Für den Spieler Limaneel ist genau das auch prägend für die Erfahrung des virtuellen Sterbens. Im Interview kommentiert er:

„Sterben [im Computerspiel, C.B.] bedeutet für mich: im aktuellen Versuch gescheitert, neuer Anlauf, neue Runde, neues Glück. [...] Man ist halt raus für die Runde. Oder man muss halt zum Respawn zurück. Es ist für mich tatsächlich auch kein Sterben, sondern es ist ein Außer-Gefecht-Gehen. [...] Würde man das ins Real Life übertragen, wäre das vielleicht ein K.O.-Schlag, als mehr würd ich es nicht sehen. [...] Computerspiele spielen ganz bewusst mit der Möglichkeit, einen neuen Versuch zu starten. Als nichts anderes nehme ich das auch an." (IV11)

Limaneels Vergleich mit dem K.O.-Schlag verweist auf zweierlei: Erstens ist das virtuelle Sterben nicht endgültig, zweitens wird es als ein körperlicher Prozess interpretiert. Um die Körperlichkeit des Prozesses hervorzuheben, wird bei manchen neueren First-Person-Actiongames (etwa *Skyrim* oder auch *Counter-Strike: Global Offensive*) beim Tod des Avatars die Perspektive förmlich aus dem Körper herausgeschleudert: Mit dem entscheidenden eingesteckten Treffer verlässt die Bildschirmperspektive den virtuellen Körper und lässt den Spieler die Wucht des tödlichen Einschlags von außen bestaunen. Eine radikalisierte Form davon zeigt die oben beschriebene Sequenz aus *Outlast*, in der man seinen eigenen, enthaupteten Avatarkörper aus der Ego-Perspektive betrachtet. In Third-Person-Actiongames steht der Avatarkörper dagegen von vornherein im Blickfeld des Spielers und dementsprechend ist auch sein Sterben stets sichtbar. Inzwischen werden hier oft ähnliche Effekte eingesetzt wie bei der Ausübung von Computerspielgewalt: Der eigene Avatar geht etwa in Zeitlupe zu Boden oder die Bildschirmperspektive zoomt noch einmal an das Geschehen heran. Kurzum: Das Sterben ist zwar nur eine Unterbrechung – aber eine, die dem Spieler mit virtuell-körperlicher Wucht vor Augen geführt wird.

Die oft sehr konkreten Repräsentationen eines gewaltsamen Todes des eigenen Avatars bieten zugleich spezifische Bedeutungen an. Der Spieler Wooshy beschreibt diese so:

„Das einzig Absolute, was der Mensch kennt, ist halt nunmal der Tod. Das kannst du sonst [in Computerspielen, C.B.] nicht vernünftig aufbauen, dieses Spannungselement. [...] Ich glaube, dass diese Komponente, jemanden zu töten oder selber getötet zu werden, einfach nen Cut in das Spiel bringt oder in den Spielverlauf bringt oder in das Denken reinbringt, der halt irgendwas aussagt im Sinne von: Das ist jetzt fertig, das ist jetzt absolut, jetzt gibt's nichts mehr." (IV24)

Auf diesen „Cut" reagieren Spieler und Let's Player sehr unterschiedlich. Manchmal nehmen sie ihn ausdruckslos, gelangweilt oder mit einem kurzen, überrasch-

ten Ausruf wie „lol! [laughing out loud, C.B.]" hin. Meist werden aber mit aller Deutlichkeit Ärger, Enttäuschung, Frustration oder Wut zur Sprache gebracht. Zu den entsprechenden kommunizierenden Emotionspraktiken gehören verärgerte „Neeeeein"-Rufe, Flüche wie „Scheiße!", „Shit!", „Fick doch die Henne!",[238] „Ach leck mich doch am Arsch!",[239] oder: „Boah Alter, ich fress meinen Bart!"[240] – gelegentlich begleitet von einem hör- oder auf der Facecam sichtbaren Hauen auf die Tischplatte oder dem wütenden Wegwerfen einer Maus.

Im Anschluss an solche Artikulationen wird oft nach der Schuld für den Tod des eigenen Avatars gesucht. Man findet sie entweder in äußeren Umständen – der Controller hat versagt, der Avatar nicht wie gewünscht reagiert, die computergesteuerten oder auch menschlichen Kameraden waren zu schlecht, das Spiel hat einem zu viele Gegner auf einmal entgegengestellt, etc. – oder auch im eigenen spielerischen Versagen. In den meisten Fällen ist das Wissen um den kommenden Respawn der Erfahrung des virtuellen Sterbens aber bereits immanent. Unmittelbar nach einem kurzen Moment der Verärgerung folgt meist sogleich der Ausblick auf den nächsten Versuch. Man fasst frischen Mut, überlegt laut, wie man es besser machen könnte, oder kündigt an, es nun auf jeden Fall zu schaffen.

Die Intensität des Ärgers und der Aufwand zur Mobilisierung neuer Lust am Spielprozess fällt je nach Spieler und Spielsituation sehr unterschiedlich aus. Auf die Frage nach dem Sterben des eigenen Avatars im Multiplayer-Online-Game *The Elder Scrolls Online* antwortet beispielsweise der routinierte Vielspieler Pandrael im Interview: „Das bedeutet für mich eigentlich nur nen kurzen Break." Zwar nerve es, wenn man Zeit verliere, aber: „Also emotional berührt mich das jetzt nicht." (IV10) Die nicht minder routinierte Vielspielerin Miralla äußert sich genau gegenteilig über das virtuelle Sterben: „Es ist scheiße (lacht). Es ist scheiße. Und es ist immer schrecklich, wenn es passiert. Vor allem, weil meistens irgendwas dran kaputt geht, am Charakter [am Avatar, C.B.]." (IV9) Wenn sie nur einmal sterbe, dann sei das noch verkraftbar. Aber wenn sie beispielsweise an einem Endgegner mehrere Male scheitere, dann rege sie das so sehr auf, dass sie teils mehrere Wochen mit diesem Spiel pausieren müsse. Im Extremfall führen solche Frustmomente zu sogenannten Rage Quits, also zum abrupten Abbruch des Spiels durch einen Spieler aufgrund seines Ärgers über das Sterben des eigenen Avatars (vgl. dazu auch Kap. 3.1.6).

---

238 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 5 - Agent Kovic «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (2.11.2013), 4:00-4:05. https://www.youtube.com/embed/zBrgZBRIfeE?start=240&end=245

239 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013), 45:30-45:45. https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHklVE?start=2730&end=2745

240 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr! * Let's Play GTA Online (13.10.2013), 27:05-27:30. https://www.youtube.com/embed/D-4TxpIAFGo?start=1625&end=1650

Trotz des Potenzials für solche Frusterfahrungen bleibt die Möglichkeit des virtuellen Sterbens zentraler Bestandteil der Dynamik von Actiongames. Erst dadurch werden angenehm gedeutete Erfahrungen wie Spannung und Stress überhaupt möglich. Doch nicht nur die Freude an der Widerfahrnis, sondern auch an der Ausübung von Computerspielgewalt, kann durch die Sterblichkeit des eigenen Avatars geprägt werden.

Sichtbar wird das beispielsweise an der Rezeption der *Dark Souls*-Spiele, die unter Gamern für ihren unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad und eine entsprechend hohe Frustrationsgefahr bekannt sind. Unter der Überschrift „So schön kann sterben sein!“ kommentiert der Computerspieltester Florian Heider: „Vier zerstörte Gamepads, zwei zerschmetterte Monitore und ein durchgebissenes Tastaturkabel. Riesenratten in der Redaktion? Nein, Dark Souls ist endlich für den PC erschienen! Warum sich Leiden manchmal wirklich lohnt, zeigen wir in unserem Test.“[241] In diesem Spiel, so erklärt der Autor, geht nicht nur der Kampf gegen verschiedene Monster meist tödlich für den eigenen Avatar aus, sondern das Spiel entzieht einem bei wiederholtem Sterben auch gnadenlos bereits gesammelte Bonus-Items. Besonders hart seien die Boss-Kämpfe am Ende der Level. Doch gerade diese Härte lasse die Spielerfahrung zu etwas Besonderem werden:

> „Wenn wir nach zehnminütigem Kampf mit einem Drachen doch noch eine Niederlage einstecken müssen, mag das niederschmetternd sein, doch nur wenig ist vergleichbar mit der absoluten Euphorie, die sich einstellt, wenn wir das Schuppenvieh nach einigen Anläufen dann endlich doch noch in die ewigen Jagdgründe schicken – Halleluja!“[242]

Noch Jahre später, so Heider im Fazit, werde er sich „an die Emotionen erinnern, die Dark Souls in mir wachgerufen hat.“[243] Entscheidend ist hier, dass die Intensität der Bedrohung des eigenen virtuellen Körpers die Intensität der Erfahrungen in der Ausübung von Computerspielgewalt bedingt. Ein Sieg wird dort als besonders positiv empfunden, wo etwas auf dem Spiel steht – und aufs Spiel gesetzt wird hier ein emotionaler Wert in Form der Möglichkeit, frustriert zu werden. Die Möglichkeit negativer emotionaler Erfahrungen wird als eine Art Spieleinsatz in einen auf positive Erfahrungen zielenden Spielprozess eingeflochten. Prozessual gedacht: Das Vergnügen riskiert sich selbst, um sich zu bereichern.

---

241 | Florian Heider: So schön kann sterben sein! Dark Souls: Prepare to Die Edition im Test. In: Gamestar.de (8.9.2012). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-prepare-to-die-edition/test/dark_souls_prepare_to_die_edition,48018,3004764.html

242 | Ebd.

243 | Ebd.

3.3 Aufrüstung

Die Qualität der Ausübung und der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt ist in den meisten Computerspielen abhängig von variablen Aktionspotenzialen des Avatars. Mit Aktionspotenzialen meine ich die Fähigkeit eines Avatars, unterschiedliche Bewegungen beziehungsweise Attacken ausführen zu können, die erstens auf unterschiedliche Weise und zweitens mit unterschiedlicher Stärke Schaden anrichten. Spätestens seit Anfang der 1990er-Jahre bleiben Avatare im Spielverlauf von Actiongames nicht gleich, sondern verändern sich. Indem sie neue Waffen, neue Rüstungen, neue Kampffahrzeuge oder Gegenstände erhalten, neue Fähigkeiten oder Spezialkräfte entwickeln oder ganz generell stärker werden, verändern sich auch die durch sie gemachten, virtuell-körperlichen Erfahrungen.

3.3.1 Waffe, Rüstung, Kampfmaschine

Die wichtigste dieser Variablen sind virtuelle Waffen. Als virtuell bezeichne ich diese Waffen, da sie innerhalb des Spiels als computervermittelte Repräsentationen physischer Waffen dienen und den Spielern die Nutzung der aus dieser Ähnlichkeitsbeziehung entstehenden Bedeutungs- sowie Emotionspotenziale erlauben (vgl. zum Virtualitätsbegriff auch Kap. 2.2.3). Repräsentationen physischer Waffen sind sie auch dann, wenn die physischen Entsprechungen nicht tatsächlich existieren (wie beispielsweise Laserschwerter). Ausschlaggebend ist ihre Nutzung innerhalb der virtuellen Umgebung, in der sie zum Ankerpunkt bestimmter Praktiken und als physisch repräsentierter Effekte werden: Gewehre, Pistolen, Raketenwerfer, Laserschwerter, mittelalterliche Äxte, Panzer oder Kampfhubschrauber erlauben es den Spielern, virtuell Kugeln abzufeuern, Raketen zu verschießen, Hiebe auszuführen oder über Gegner hinwegzurollen und lösen dabei zahlreiche audiovisuelle Effekte wie Treffer, Schussgeräusche, Blutspritzer, Explosionen, wuchtige Sounds und Sterbeanimationen aus. Dadurch werden virtuelle Waffen zu einem zentralen Element des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt.

Als Anfang der 1980er-Jahre Computer- beziehungsweise Videospiele für private Endgeräte große Erfolge feierten, war ihre Grafik und damit auch die Darstellung von Waffen aus heutiger Sicht minimalistisch. In Weltraum-Actionspielen steuerte man meist ein Raumschiff gegen anrückende Alienhorden, wobei sowohl Gefährt als auch Gegner eher abstrakte Pixelgebilde waren, die sich nur mit Hilfe der teils blumig geschriebenen Begleithefte zu den Spielen identifizieren ließen. Auf Knopfdruck bewegten sich vom eigenen Raumschiff einzelne Pixel als Schüsse weg und der Computer ließ dazu elektronische Quietschgeräusche ertönen. Wo auch Repräsentationen menschlicher Avatare eingesetzt wurden, waren diese in Strichmännchenform gestaltet und ein Schwert war beispielsweise nicht mehr als eine Pixellinie vor schwarzem Hintergrund.

Die Entwicklung des audiovisuellen Detailreichtums nahm aber auch hier schnell an Fahrt auf. Anfangs wurden die virtuellen Waffen größer und effektvoller. Der Testbericht zum Weltraum-Shooter *Turmoil* von 1983 beschreibt beispielsweise, wie einem „als Pilot eines intergalaktischen Kampfjägers [...] viele schlimme Wesen" in „heftigen Angriffswellen von links und rechts her gleichzeitig" entgegenkommen: „Aber zum Glück sind Sie im Besitz einer äußerst leistungsstgarken [sic] Photonen-Kanone, ein Treffer kann gleichzeitig bis zu sieben Angreifer in kosmischen Staub zerlegen."[244]

Bald schon vergrößerte sich nicht mehr nur die virtuelle Feuerkraft der Waffen, sondern auch deren Abwechslungsreichtum. Im Actiongame *Aztec* für den *Commodore 64* von 1984 – ein in Anlehnung an die *Indiana Jones*-Filme gestalteter Vorläufer der heutigen *Tomb Raider*-Spiele – konnte ein vom Spieler aus der 2D-Perspektive gesteuerter, wagemutiger Archäologe bereits Machete, Pistole oder auch Dynamit gegen allerlei Skorpione, Schlangen und Monster einsetzen.[245] Im gleichen Jahr experimentierte man bereits mit komplexeren Steuerungsanforderungen für den Einsatz von Waffen. Im Bogenschieß-Spiel *Forbidden Forest* mussten Spieler beispielsweise den eigenen Avatar erst via Knopfdruck seinen Bogen spannen lassen, dann den Bogen im richtigen Winkel auf die anrückenden Gegner richten und schließlich durch einen zweiten Knopfdruck den Pfeil abschießen, während bereits der nächste Gegner anrückte. Was aus heutiger Perspektive simpel erscheint, bewerteten die damaligen Tester als motivierende Herausforderung in Sachen Steuerung, Timing und Präzision.[246]

Während die Steuergeräte früher Spielekonsolen oft nur einen Joystick für die Bewegung und einen einzigen Knopf zum Angreifen hatten, bot der PC als Spielgerät komplexere Möglichkeiten. 1988 feierten die Tester des Fantasy-Rollenspiels *Dungeon Master,* dass man beim Bekämpfen von Monstern aus der Ego-Perspektive nicht nur auf eine Vielzahl an Waffen zurückgreifen konnte, sondern diese via Maussteuerung in Echtzeitkämpfen wahlweise zum Stechen, Hauen, Werfen oder sonstigen Angriffen einsetzen durfte.[247] Anfang der 1990er-Jahre gehörten verschiedene Waffen und Angriffsarten dann bereits zum Pflichtprogramm für Actionspiele und waren damit von Beginn an fester Bestandteil des aufkommenden Genres der Ego-Shooter. Im genreprägenden *Doom* von 1993 hatte man bereits die Qual der Wahl:

---

244 | O.A.: Schrecken im Weltraum. In: Telematch (1983), H. 3, S. 47-48, hier: S. 47. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite46

245 | Vgl. O.A.: Aztec. Die Rache des Archäologen. In: Telematch (1984), H. 5+6, S. 54. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

246 | Vgl. Hartmut Huff: Forbidden Forest. Im Wald, da sind die Monster. In: Telematch (1984), H. 9, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-09_seite48

247 | Vgl. Boris Schneider/Heinrich Lenhardt: Dungeon Master. In: Power Play (1988), H. 2, S. 78-79. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite78

„Während die Schrotflinte eine edle Waffe aus zivilisierteren Tagen darstellt, bei der noch exaktes Zielen von Nöten ist und die einen förmlich von den Socken haut, sind andere gegnerspezifisch (Kettensäge), distanzabhängig (Raketenwerfer), verschwenderisch (MG) oder schlicht und einfach martialisch (Plasmagewehr, BFG 9000), ganz nach Belieben eben.“[248]

Mit dem Aufkommen der Ego-Shooter verschwand zugleich die Zurückhaltung vieler ComputerspieljournalistInnen bei der positiven Beschreibung von Waffen und ihrem Einsatz in Spielen. Genau wie die Effekte von Angriffen (vgl. Kap. 3.1.1) wurden nun auch die Waffen selbst mit differenziertem Blick für ihre Originalität bewundert: „Das Waffenarsenal“ des Ego-Shooters *Heretic* von 1995 beispielsweise, so Heinrich Lenhardt, „bietet Annehmlichkeiten wie die magische Armbrust mit Streuschuss über die dicke Einzelschuss-Wumme mit Rückstoß bis hin zum Killerkugel-Spucker: Die gefährlichen Bällchen hopsen munter durch den Raum und können eine größere Gegnergruppe ordentlich aufmischen.“[249]

1998 konnten die Tester des Ego-Shooters *Turok 2* dann bereits von „den über 20 zur Verfügung stehenden Knarren, die jeden Waffennarren in höchste Glücksgefühle versetzen würden“, schwärmen:[250]

„Neben den Standard-3D-Shooter-Wummen (Pistole, Shotgun, etc.) findet Ihr auch solche Perlen wie den Scorpion Missile Launcher (schießt mehrere ferngelenkte Raketen auf einmal ab), den Shredder (verschießt Energiestrahlen, die an Wänden abprallen), den Proximity Mine Layer (legt Minen ab [...]) oder die Boomerang-ähnliche, scharfkantige Wurfscheibe. Der absolute Hammer ist aber der Brain Extractor, welcher selbstständig bei intelligenten Lebensformen das Gehirn anpeilt und...nun ja, entsprechend animiert, ähem, lassen wir das lieber“.[251]

Während der „Brain Extractor“ eine willkommene Kuriosität darstellte, sind die erwähnten „Standard-3D-Shooter-Wummen“ bis heute Bestandteil der meisten First- und Third-Person-Shooter. In anderen Actionspielen gehören dagegen Schwerter, Äxte, Keulen und in Fantasy-Spielen auch Angriffszauber zum gewöhnlichen Repertoire. Aufbauend auf leistungsstärkerer Hardware und komplexeren Simulationsmöglichkeiten für physikalische Prozesse kam es aber auch nach der Jahrtausendwende weiterhin zu Innovationen. Im 2004 veröffentlichten *Half-Life 2* beispielsweise kann man, so ein Tester, mit einer „Gravity Gun [...] die Schwerkraft manipulieren und Objekte anziehen, festhalten und wegstoßen

248 | O.A. [Stephan/Martin]: Doom 32X.

249 | Heinrich Lenhardt/ Jörg Langer: Heretic. In: PC Player (1995), H. 3, S. 54-56, hier: S. 56. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210

250 | Ralph Karels: Turok 2. In: Video Games (1998), H. 11, S. 61-63, hier: S. 62. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543

251 | Ebd.

[…]. Absolut brilliant: […] Eine […] Rollmine mit der Gravity Gun zu fangen und postwendend in eine Feindgruppe zurückzufeuern – das ist dermaßen cool, dass selbst die hartgesottensten Action-Veteranen der Redaktion breit grinsend vorm Monitor hockten."[252]

Deutlich macht dieser kurze Rückblick in die Computerspielgeschichte, dass virtuelle Waffen eine wichtige Rolle für das Vergnügen mit Computerspielgewalt einnehmen. Ihre Funktionen möchte ich im Folgenden in zwei Dimensionen unterscheiden. Erstens sind virtuelle Waffen Teil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, was sie zum prägenden Faktor im Prozess virtuell-körperlicher Erfahrung macht. Zweitens sind sie aber auch ästhetische Objekte der Anschauung. Beide Funktionen bedingen sich gegenseitig, werden im Folgenden aber analytisch getrennt.

Erweiterte embodiment relations

In den bisherigen Kapiteln wurde das Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt als virtuell-körperlicher Prozess beschrieben. Dieser basiert auf einer *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, wobei der Spieler Akteur und der Avatar sein Medium ist. Doch wie lässt sich in dieses Bild die virtuelle Waffe des Avatars einordnen? Klar ist: Sie wird nicht getrennt vom Avatarkörper gesteuert, sondern mit ihm zusammen. Augenfällig wird das beim Prinzip Ego-Shooter, in dem die Ausrichtung der Waffe und die Ausrichtung des Sichtfelds des Avatarkörpers *eins* sind. Am Rande des Bildschirms sind noch die Arme und Hände des Avatars sichtbar, dominierend ist im Sichtfeld aber stets die Waffe.

Auch Third-Person-Spiele unterscheiden sich davon nur graduell. Zwar ist hier im Regelfall ein großer Teil des eigenen Avatars (von hinten) sichtbar, doch auch hier ist die Steuerung des Avatars und seines Sichtfelds unmittelbar an die Steuerung der Waffe gebunden. Eine Entkoppelung von Körper und Waffe wäre technisch machbar, aber schlicht unpragmatisch. Denn in einem Großteil der First- und Third-Person-Actionspiele ist ludisch-virtuelle Gewalt die zentrale Interaktionsform zwischen dem Avatar und seiner virtuellen Umwelt. Zwar können Avatare, vor allem in sogenannten Open-World-Spielen, auch ihre Waffen wegstecken und über längere Strecken ohne die Ausübung von Gewalt durch ihre virtuelle Umgebung bewegt werden (während sie beispielsweise mit virtuellen Personen Dialoge führen oder etwas einkaufen). Doch sobald sie in eine direkte virtuell-physische Interaktion mit Gegenständen, computergesteuerten Personen oder von Menschen gesteuerten Gegnern treten möchten, ist Gewalt meist die zentrale – oft die einzige – Option. Es ist nur konsequent, dass deshalb auch die Steuerung des Avatarkörpers meist zwingend an die Steuerung der von ihm getragenen Waffen gekoppelt ist.

---

252 | Gunnar Lott: Herausragender Ego-Shooter von Valve. Half-Life 2 im Test. In: Gamestar.de (26.11.2004). http://www.gamestar.de/spiele/half-life-2/test/half_life_2,43251,1349950.html

Die jeweils gewählte virtuelle Waffe ist damit ein integraler Bestandteil der virtuell-körperlichen Beziehung der Spieler zur virtuellen Umwelt. Genau wie Avatare in Actiongames keine einfachen Spielfiguren sind, sind Waffen keine einfachen virtuellen Gegenstände, sondern sie erweitern die Avatare in ihrer Funktion als Medien virtueller Praxis und Erfahrung. Dabei nehmen sie für die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar prinzipiell die gleiche Funktion ein wie physische Waffen für physische Körper. Waffen sind, so Wolfgangs Sofsky, nach dem Prinzip der „Selbsterweiterung" konstruiert:[253]

„Durch die Waffe, sei es ein Faustkeil oder Speer, ein Gewehr oder eine Granate, vergrößert der Mensch Radius und Wirkung seiner Gewalt. Er kann damit mehr anrichten als mit sich selbst. Die Waffe stärkt ihn, sie steigert seine Macht und sein Selbstvertrauen. Er kann angreifen, muss nicht bloß flüchten oder sich verteidigen. Er kann drohen, verwunden, töten."[254]

Diese Funktionslogik der Waffe wird auch im Computerspiel simuliert. Mit anderen Worten: Die virtuelle Waffe ist kein externer Bestandteil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, sondern erweitert diese um spezifische Fähigkeiten und Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Umwelt, was wiederum Potenziale für spezifische Erfahrungen schafft. „Die ‚WAFFE'", so formulieren auch Adelmann und Winkler mit Rückgriff auf ihr Modell der Para-Aktion (vgl. auch Kap. 3.1.2), „ist also keine Waffe, wie eine Volkspädagogik glauben machen möchte, sondern die Zusammenballung, Eröffnung und Ermöglichung weiterer Para-Aktionen. Sie ist ein Agency Power-Up, eine weitere Steigerung der Handlungsfähigkeit, wie zum Beispiel ein Beschleuniger in einem Rennspiel oder ein neues item in einem Simulations- oder Rollenspiel."[255]

Genau deshalb ist die Auswahl und Vielfalt der Waffen, wie sie beispielsweise in Computerspielzeitschriften seit den 1980er-Jahren zelebriert wird (s.o.), so wichtig für die Spieler. Denn erst dadurch ergeben sich die entscheidenden Variationen in der Qualität der virtuell-körperlichen Erfahrungen. Durch unterschiedliche Waffen können sich Spieler auf unterschiedliche Arten und Weisen als selbstwirksam, elegant oder auch dominant erfahren.

Ein Beispiel: Der Let's Player Sep hat seinem Piratenassassinen in *Assassin's Creed 4* ein paar neue Doppelschwerter spendiert, die er sogleich ausprobieren will (empfohlenes Beispiel).[256] Über die Dächer einer Karibikstadt springend entdeckt er eine feindliche computergesteuerte Stadtwache. „Ja komm", beschließt

---

253 | Sofsky: Traktat über die Gewalt, S. 32.

254 | Ebd.

255 | Adelmann/Winkler: Kurze Ketten, S. 103.

256 | PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (4.11.2013), 5:35-5:55. https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc?start=335&end=355

Sep, „an dir kann ich doch meine neuen Schwerter ausprobieren.“ Schon ist er bei der Wache und mit einem einfachen Knopfdruck führt der Assassine eine elegante Drehbewegung sowie einen Hieb auf den Gegner aus, weitere Eingabebefehle von Sep lassen eine gekonnte Schlagkombination folgen. „Bäm!“, ruft Sep. „Alter Vatter, wie die [Doppelschwerter, C.B.] abgehen!“ Als der Gegner kurz darauf tot vom Dach fliegt, schlussfolgert Sep an seine ZuschauerInnen gewandt: „Nice, habt ihr am Anfang einmal kurz gesehen, wie er auf ihn draufgeprügelt hat? Cooler Scheiß.“

Wie hier bestimmen Waffen häufig über den Rhythmus, die Intensität, die Gestaltung sowie den auditiven und visuellen Effekt der Ausübung von Computerspielgewalt. Aus den jeweiligen Potenzialen entstehen dann auch Vorlieben der Spieler für die ein oder andere Waffe, die meist mit ihren Vorlieben für einen speziellen Spielstil (vgl. Kap 3.1.4) verknüpft sind. Wer schleichen und meucheln möchte, wählt das Messer oder den lautlosen Bogen; wer elegante Bewegungen ausführen will, der zückt das feingeschmiedete Einhandschwert; wer den lauten und verwegenen Angriff bevorzugt, der nimmt die Schrotflinte; wer es genießt, kreativ oder raffiniert zu töten, der experimentiert mit tödlichen Fallen oder Magie; und wer gerne präzise spielt, greift zum Scharfschützengewehr – letzteres machte zum Beispiel mein Mitspieler Mephisto in *DayZ*, mit Erfolg: „Ouhhh, 770 Meter! Schönes Gefühl!“, rief er im Sprachkanal nach einem gelungenen Scharfschützenkill auf 770 Meter Distanz. „Schöne Waffe, punktgenau“, fügte er fröhlich hinzu. (FT)

Neben dem bevorzugten Spielstil spielen aber auch andere Faktoren eine Rolle. Mein Mitspieler Milo beispielsweise killte in *DayZ* gerne mit „der guten alten Lee Enfield“ (eine Art altes Armeegewehr), die für ihn einen fast nostalgischen Wert besaß (FT); auch der Spieler Darkmoon bevorzugte aus ähnlichen Gründen das Scharfschützengewehr M24, weil diese Waffe so „old school“ sei und man das Gefühl habe, man sei so richtig auf einer Jagd (FT); ein Mitspieler in *Battlefield 4* fand dagegen das Gewehr M89b „so richtig sexy“, denn „die hat ne gute Flugbahn, so mit den Bullets“ (FT); und der Let's Player Sarazar meint, in *GTA Online* sei derzeit „die Mikro-MP [...] schon sehr sehr angesagt“.[257]

Normalerweise bevorzugt Sarazar aber eine andere Waffe. Immer wieder greift er in seinen Let's Play-Videos, beispielsweise in den Spielen *Battlefield 3* und *Tomb Raider*, auf die Schrotflinte zurück. Gerade auf engem Raum sei sie „echt praktisch. Da kann man richtig schön mit umherwuseln“[258]. Im gleichen LP-Video demonstriert er das auch und tötet einen Gegner aus nächster Nähe: „So ungefähr. Wisst ihr?“, kommentiert er seinen Kill: „So. Genau so mein ich das. Da

257 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #017 - Hetzjagd! * Let's Play GTA Online (17.10.2013), 0:20-0:30. https://www.youtube.com/embed/50S-uTAmhNE?start=20&end=30

258 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011), 7:40-11:00. https://www.youtube.com/embed/h9ETK8XfTvU?start=460&end=660

haben die Gegner kaum ne Chance.“ Und nicht nur das – die Schrotflinte sorgt auch für die richtigen optischen Effekte: „Wie geil auch hier diese Einschusslöcher aussehen, Hammer!“, schwärmt Sarazar in einer Kampfpause und zeigt seinen ZuschauerInnen das Ergebnis der Ballerlei in Form der Einschusslöcher an der Wand. Die Schrotflinte habe natürlich auch Nachteile, schränkt er ein: nur wenige Schuss im Magazin und schlecht auf Reichweite. Aber trotzdem ist er am Ende des Spiels „ein absoluter Freund dieser Kanone geworden“,[259] was sich bis in spätere LP-Reihen fortsetzt. Auch in *Tomb Raider* hat er diese Waffe bald schon „lieb gewonnen“[260] und greift immer wieder gerne auf seine „gute alte Schrot“[261] zurück. Auf den Punkt bringt es ein Kommentar zu einem Let’s Play-Video: „Jaja der Sarazar und seine schrot, eine lovestory fuer sich XD [lachender/grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]“[262]

Andere Spieler haben andere Vorlieben. Das weiß auch Sarazar, weshalb er seine ZuschauerInnen animiert, in den Kommentaren über ihre Lieblingswaffen zu schreiben.[263] Unter den 780 Kommentaren zum entsprechenden Video nehmen zahlreiche auf diese Frage Bezug. Eine kleine Auswahl:

„Die mit dem Granatwerfer :D [lachender/grinsender Smiley, C.B.]“
„die schönen DEUTSCHEN gewehre! :D XD“
„Die M416 ist hammer, aber auch die G53 gehört zu meinen Lieblingen“
„eindeutig die schrotze [Schrotflinte, C.B.] :)“
„P90 *-* [Waffenname und staunender Smiley mit funkelnden Augen, C.B.]“
„Die sg553 is ganz nett ansonsten g36c :D“
„oh jaa :D die hk 416 ist derbe-geil...es ist aber ein acog-visier *stolz auf mien wissen sei* xd [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]“
„M4A1 is ne 1A wumme :D“
„die gute alte F2000 ist immer noch die beste :D“

---

259 | Sarazar: Let’s Play Battlefield 3 #018 [Deutsch] [Full-HD] - Das bombastische Ende [FINALE] (12.11.2011), 1:30-1:40. http://youtu.be/B4WG_2WNO4I?t=1m30s [Anm.: Aufgrund von rechtlichen Beschränkungen funktioniert der Video-Link für die Vollbild-Wiedergabe nicht, daher hier ein alternativer Link.]

260 | Sarazar: Let’s Play Tomb Raider #019 - Niemand bleibt zurück [Full-HD] [Deutsch] (20.3.2013), 8:25-8:35. https://www.youtube.com/embed/t0Twxg5cdr8?start=505&end=515

261 | Sarazar: Let’s Play Tomb Raider #022 - Das große Inferno [Full-HD] [Deutsch] (23.3.2013), 6:20-6:35. https://www.youtube.com/embed/GZy4F51KxyY?start=380&end=395

262 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=h9ETK8XfTvU [Anm.: Das Kommentar wurde inzwischen entfernt, da der Account des Kommentierenden gelöscht wurde.]

263 | Sarazar: Let’s Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011), 13:30-13:50. https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-IxQY?start=810&end=830

„DIE M416 aber nur mit reflex visier,frontgriff und mündungsfeuerdämpfer so eine genauigkeit mit der HAMMER!!!"
„Die G3 ... Auch wenn jetzt wieder leute ankommen mit : Öh ! die is doch voll scheiße ey! Das mag eure meinung sein ... aber mit ihrer Kombination aus schaden und präzision ist die einfach der hammer. Man muss nur wissen wie damit umzugehen ist."
„Ich liebe die Sniper ;o auch wenn man damit mehr passiv ist...ich finde sie großartig xx'"
„also ich finde alle wummen gut hauptsache was zum baller"
„Mit der Pumpgun sportlich schlank man Gott sei dank man gibt ne Pumpgun ^^ [lachend hochgezogene Augenbrauchen, C.B.]"
„[...] Stimmt schon, dass die M4A1 besser ist, als die AK47, aber nur Präzisionstechnisch. Die AK 47 ist in der Lage ein mit Beton gefülltes Fass zu durchschießen, während die M4A1 mit einer Wahrscheinlichkeit von bis zu 5% nicht einmal ein volles Magazin flüssig runterfeuern kann. Außerdem: Auch wenn die M4A1 statistisch besser als die AK 47 ist, liegt sie trotzdem noch tiefer als Platz 500 in der Rangliste der besten Waffen überhaupt, so zumindest meine Meinung und die der US-Army."[264]

Solche Kommentare demonstrieren zweierlei. Erstens haben zahlreiche Spieler besondere Vorlieben für bestimmte virtuelle Waffen, die ihnen (aus unterschiedlichen Gründen) ein besonderes Vergnügen bei der virtuell-körperlichen Ausübung von Computerspielgewalt bereiten. Zweitens sind diese Vorlieben zumindest teilweise geknüpft an spezifische Wissensbestände rund um die Potenziale der jeweils bevorzugten Waffe. Gerade das letzte Kommentar der Liste ist ein Beispiel für eine häufig zu beobachtende Praxis des waffenbezogenen Fachsimpelns unter Spielern. Auch in der teilnehmenden Beobachtung begegnete mir diese Praxis häufig, beispielsweise als ich mich in einem auf das Spiel *DayZ* bezogenen Sprachkanal zu Milo und Kerby gesellte, die gerade in ein Gespräch über Scharfschützengewehre vertieft waren und auf meine Nachfrage hin erklärten: „Wir philosophieren über Kugeln und Fluggeschwindigkeit beim Scopen [beim Zielen mit Scharfschützenvisieren, C.B.]." (FT) Auch im Interview beschreibt Milo auf meine Frage nach seiner Lieblingswaffe in *DayZ* kleinste Details.

„[Ich bin] ein großer Fan von der SKS [Gewehr, C.B.]. Die ist halt sehr nützlich. Du hast zehn Kugeln und kannst die im Grunde, also wenn du willst, kannst du die nach, ich sag mal, fünf Sekunden alle abgefeuert haben. Und du hast halt trotzdem noch ne gewisse Präzision, nicht wie bei der M4 [Sturmgewehr, C.B.]. Du hast ein größeres Kaliber, du kannst auch ein schönes Scope [Zielfernrohr, C.B.] draufsetzen, dieses PU-Scope [Eigenname, C.B.], und das ist halt so ein Allrounder wie ich finde. Du kommst nicht auf die Entfernungen wie mit der Mosin [Eigenname, C.B.], aber das brauchst du glaub ich gar nicht unbedingt. Und so in [einer anderen Version von DayZ, C.B.] war ich auch ziemlich von der M16A4 mit Acog-Visier [Eigenname, C.B.] angetan, so Middle-Range halt auch. Ja und die Gründe: Erstmal find ich, das ist ne sehr schöne Waffe die M16 und war halt

264 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=AW5W_q-IxQY

auch sehr nützlich, halt auch wieder dieses allround-mäßige. Also du konntest auch in der Stadt damit noch was anfangen, weil das Acog-Visier glaub ich nur 3,5 fach vergrößert und du da halt immer noch nen Überblick hast, und halt trotzdem noch diese 30 Schuss im Magazin, die Semi-Automatik, also da kannst du ganz schnell schießen.“ (IV8)

Dieser hier bewusst in seiner ganzen Länge angeführte Interviewausschnitt verdeutlicht den Detailreichtum des Wissens vieler Spieler über die von ihnen bevorzugten virtuellen Waffen. Häufig informieren sie sich auch während der Nicht-Spiel-Zeit in Internetforen über die Vor- und Nachteile ihrer Lieblingswaffen oder schauen *YouTube*-Videos an, in denen andere Spieler deren erfolgreichen Einsatz demonstrieren. Entscheidend ist im Endeffekt immer, was man mit dieser Waffe *tun* kann, oder anders gewendet, *wie* – also in welchen Situationen und mit welcher Qualität – man mit ihr virtuell töten kann. Die Praktiken des Aushandelns von Vorlieben, also deren Artikulation und Diskussion, aber auch das Fachsimpeln oder die Informationsbeschaffung, arbeiten damit auf eine Variation und Erweiterung der virtuell-körperlichen Erfahrungen hin, die im Prozess ludisch-virtueller Gewalt gemacht werden können.

Natürlich bilden sich dabei nicht nur Trends für besonders beliebte Waffen heraus, sondern teils wird die Benutzung bestimmter Waffen kritisiert oder gar tabuisiert. Insbesondere solche Waffen, die unter Spielern als übermächtig bewertet werden, geraten schnell in Verruf und gelten fortan als „gay“ oder als „Noob-Waffen“ (FT) – sie sind „schwul“, also in der Sprachlogik der oft von ‚männlichem Gehabe‘ geprägten Spielergruppen (vgl. auch Kap. 3.1.6) für Feiglinge, oder eben für Neulinge, die nichts drauf haben. Denn dass Spieler mit besonders mächtigen Waffen durch zahlreiche Kills viele Erfolgserlebnisse haben, nehmen andere als Ungleichgewicht wahr und werten ihre im Gegenzug selteneren Erfolgserlebnisse durch eine ideele Erhöhung der von ihnen selbst bevorzugten Waffe auf. Schafft beispielsweise ein Spieler in *Counter-Strike* einen Headshot mit der schwer zu spielenden Scharfschützenwaffe Scout (die nur bei reaktionsschnellen und hochpräzisen Treffern tödlich ist), ist ihm die Anerkennung seiner TeamkollegInnen sicher. Auf diese Weise regulieren Spielkulturen die Balance der emotionalen Erfahrungen, die durch den Einsatz verschiedener virtueller Waffen gemacht werden können.

Waffen als schöne Dinge

Waffen sind aber nicht nur Teil der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, sondern sie nehmen zugleich einen Sonderstatus als Objekte ästhetischer Erfahrung ein. Augenfällig wird das bereits in der historischen Rückschau. Spätestens seit Mitte der 1990er-Jahre, als die Freude an virtuellen Waffen und Zerstörung enttabuisiert wurde, finden sich zahllose Abbildungen der sorgfältig in 3D animierten Waffen in Testberichten von Ego-Shootern wieder, oft in Form großformatiger Kollagen. Ein Testbericht zum Ego-Shooter *Turok 2* zeigt gleich 21 Waffen des Spiels, Überschrift: „Die schärfsten Waffen aus Turok 2“ (empfoh-

lenes Beispiel).[265] Das Wortspiel mit dem Adjektiv „scharf" fasst gut die doppelte Funktion von virtuellen Waffen zusammen. Sie sind erstens „scharf" im Sinne eines besonderen Aktionspotenzials (s.o.). Sie sind aus Sicht der Akteure aber auch als Anschauungsobjekte „scharf" im Sinne von „schön" oder „sexy". Mit anderen Worten: Entscheidend ist zwar einerseits, was man mit einer Waffe tun beziehungsweise wie man mit ihr killen kann. Zugleich aber werden Waffen von vielen Spielern, etwa wegen ihrer besonderen Gestaltung und Formschönheit, auch als ästhetische Objekte bewundert.

Auch in zeitgenössischen LP-Videos wird letzteres immer wieder deutlich: Piet findet beispielsweise, sein großer Kriegshammer in *Skyrim* „sieht schon cool aus, muss man mal ganz ehrlich sagen",[266] und Sarazar tauscht in *Battlefield 3* sogar seine Schrotflinte gegen einen „Raketenwerfer, das wunderschöne Teil"[267]. Vergleichbare Artikulationen sind auch in den Sprachkanälen von Multiplayer-Games immer wieder zu hören. Darkdragon freute sich beispielsweise während einer Runde *DayZ* über eine von ihm soeben gefundene (in diesem Spiel recht seltene) Scharfschützenwaffe. Sogleich zeigte er sie seinem Kumpel Strife, der mit seinem Avatar in der Nähe war. „Schau mal, wie schön sie glänzt!", unterstrich er seinen Fund im Sprachkanal. Strife hielt dagegen: „Meine Lee Enfield [älteres Repetiergewehr, C.B.] auch!" Darkdragon aber blieb dabei, dass er die schönere Waffe hat. Das nicht zuletzt, weil sein Avatar einen dunkelgrünen Tarnanzug trug, der mit der Waffe optisch harmonierte. „Aber meine ist so schön mattgrün", erklärte er Strife, „passt perfekt zu meinem Outfit." (FT)

Besonders pointiert lässt sich diese Erfahrungsfacette anhand der neuesten Version des Ego-Shooters *Counter-Strike: Global Offensive* verdeutlichen. Wie bei vielen aktuellen Online-Games soll auch bei diesem Spiel durch den Verkauf von zusätzlichen Spielinhalten gegen Echtgeld der finanzielle Umsatz gesteigert werden. Da *Counter-Strike* aber als kompetitives Wettkampfspiel auf die Chancengleichheit der Spieler angewiesen ist und ein Verkauf von funktionell stärkeren virtuellen Waffen unfair wäre, beschränken sich die MacherInnen des Spiels auf den Verkauf rein optischer Zusatzinhalte. In Form sogenannter Skins werden besondere Texturen für die verschiedenen virtuellen Waffen im Spiel veräußert. Dadurch kann ein Spieler beispielsweise sein normalerweise mattschwarzes M4A1-Sturmgewehr in eine schickere Version mit orange-weißem Designermuster verwandeln, ohne dass er dadurch spielerische Vorteile erhält. Erworben werden solche Skins durch ein kompliziertes Verfahren: Durch Leistungen im

265 | Karels: Turok 2, hier: S. 62. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543

266 | PietSmiet (Piet): SKYRIM # 12 - Traut euch! «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (6.8.2013), 10:00-10:05. https://www.youtube.com/embed/4iugd_KcbBE?start=600&end=605

267 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #007 [Deutsch] [Full-HD] - Die Schlacht um Teheran (1.11.2011), 4:30-4:50. https://www.youtube.com/embed/zMwmEeJx_C8?start=270&end=290

Spiel erhalten Spieler sogenannte Waffenkisten, die wiederum durch den Einsatz von Echtgeld (bei Standardkisten ca. 1,80 Euro) geöffnet werden können. Öffnen bedeutet hier, dass der Spieler einen von verschiedenen möglichen Waffenskins erhält, der entweder aufwendig gestaltet und auch in Echtgeld teuer oder simpel und wertlos sein kann. Alternativ können die Spieler Waffenskins untereinander auf dem Marktplatz der Spielefirma *Steam* für Echtgeld verkaufen oder ankaufen, wodurch sich auch die Preise eines Waffenskins aktuellen Geschmackstrends anpassen. Die Spieleplattform *Steam* zeigt Interessierten dabei auch ausführliche Kursverläufe der Echtgeldwerte zu einzelnen Skins an. Das kompetitive Wettkampfspiel wird so um Dimensionen des Glücksspiels und des Handels erweitert. Im Mittelpunkt steht für die Spieler aber die ästhetische Erfahrung von als schön, cool oder stylish gedeuteten Skins, die teils mehrere hundert Euro wert sind.

Für die Spieler lohnt sich der Einsatz von Echtgeld auch deshalb, weil sie nicht nur selbst die optische Erscheinung ihrer Waffen genießen, sondern sie auch ihren Mitspielern präsentieren können. In *Counter-Strike* müssen besiegte Spieler bis zum Ende der Runde warten. Dabei sehen sie meistens durch die Augen der Avatare ihrer noch aktiven Mitspieler und betrachten dabei automatisch auch deren Waffenskins. Die aktiven Spieler haben ihrerseits die Möglichkeit, durch Druck einer bestimmten Taste den Avatar die eigene Waffe hochheben und vor sich hin- und herdrehen zu lassen, als ob er diese Waffe von allen Seiten ansehen und bewundern wolle. Erst durch diese Animation werden auch innerhalb des Spiels die aufwendig gestalteten Designs der Waffe in Gänze sichtbar. Eine gängige Praxis ist es, als einer der noch aktiven Spieler durch Druck dieser Taste den bereits besiegten Mitspielern, die durch die Augen des eigenen Avatars sehen, das Design der eigenen Waffe vorzuführen.

Ähnliches kann durch den Austausch von Waffen geschehen. Dazu ein konkretes Beispiel aus der teilnehmenden Beobachtung: Der Spieler BKM schmiss seinem Mitspieler Toksen am Anfang einer Runde *Counter-Strike* ein besonders modern und teuer aussehendes Sturmgewehr AK47 vor die Füße, so dass Toksen damit spielen konnte. Das Modell hieß „Headshot Donater". Dazu kommentierte BKM in jovialem Tonfall im Sprachkanal: „Da hast du was richtig Schönes!" Toksen reagierte prompt: Er kenne das Modell, aber das sei ja echt ein teurer Skin, achtzig Euro sei der Wert. Umso erfreuter zog er mit der schicken Leihwaffe in den Kampf der nächsten Runde. (FT)

Als ich den Spieler Fox viel später im Interview nach den Waffenskins frage, bestätigt er den hier entstehenden Eindruck: „Irgendwo wirst du dadurch auch ein bisschen anerkannt, was eigentlich wirklich traurig klingt, ne?" Ich frage nach, wie sich das äußerst. Na, indem man im Sprachkanal gefragt werde: „‚Ja, woher hast du's Knife [hier: Messerskin, C.B.]?'; oder: ‚Geiles Knife!', oder whatever, weißte?" (IV6) Auf diese Weise werden objektbezogene ästhetische Praktiken in soziale Prozesse der Aushandlung von Anerkennung und Aufmerksamkeit eingebunden (vgl. auch Kap. 4.2.2).

Auch die Auswahl eines Waffenskins kann zum sozialen Prozess werden. Als ich einige Tage nach einer LAN-Party, die ich mit Fox und seinem *Counter-Strike*-Team besuchte (vgl. Kap. 4.1.2), mit den Spielern im Sprachkanal rumhing, dachte ein langjähriger Freund der Profis laut darüber nach, sich einen neuen Messerskin zu kaufen. Da gute Messerskins zu den teuersten überhaupt gehören, wollte die Entscheidung reiflich überlegt sein. Eine Weile diskutierten sie, ob sich der Spieler lieber ein Flipknife (also ein filigranes Klappmesser) oder ein Bajonett (ein breites, starkes Kampfmesser) kaufen sollte – die Unterschiede bezogen sich auch hier nur auf die optische Repräsentation der Waffe. Schließlich zirkulierte die Diskussion darum, welches Erscheinungsbild am besten zu diesem Spieler „passt[e]". Sein Freund Fox kam zu dem Schluss: „Kauf dir ein Bajonett, das passt viel besser zu dir, das ist so breit und scharf." (FT) Als ich ihn später ihm Interview frage, warum er ihm dieses Messer empfohlen hat, bezieht sich Fox auf das (physische) Aussehen seines Mitspielers und seinen Charakter: „Weil er eher so der direkte Typ ist, halt ein bisschen breiter und so (lacht), keine Ahnung. Ich find da passt einfach nicht so ein dünnes, hässliches ... weiß ich nicht, [...] zu ihm passt so ein richtiges Bajonett, dickes..." – hier unterbricht ihn sein Kumpel Skilly: „Fette Machete! So ein Huntsman-Messer [starkes und breites Jagdmesser, C.B.]." Fox stimmt prompt zu: „Huntsman, [...], ja Mann, das passt perfekt zu ihm." (IV6)

Deutlich wird bei all dem, dass Waffen auch als ästhetische Objekte der Anschauung in den Spielprozess und die das Spielen umgebenden Praktiken eingebunden werden. Auch in dieser Funktion gehören sie zum Prozess ludisch-virtueller Gewalt. Denn das Gefühl, eine als besonders schön und passend gedeutete Waffe zu führen, prägt und bereichert aus Perspektive der Spieler den Spielprozess als Ganzen.

Rüstungen und Kampfmaschinen

Eine ähnliche Doppelfunktion wie Waffen nehmen auch virtuelle Rüstungen und virtuelle Kampfmaschinen, wie beispielsweise bewaffnete Fahr- oder Flugzeuge, ein. Sie alle eröffnen den Spielern einerseits bestimmte Aktionspotenziale und ermöglichen so bestimmte emotionale Erfahrungen, zugleich sind sie selbst Objekte der ästhetischen Rezeption. Sie unterscheiden sich insofern von Waffen, als die durch sie eröffneten Aktionspotenziale nicht immer in der unmittelbaren Ausübung von Computerspielgewalt bestehen. Dennoch haben sie alle am Prozess ludisch-virtueller Gewalt Teil.

In einer ganzen Reihe bekannter Actiongames ist es erst die Rüstung beziehungsweise der Kampfanzug, der den Helden zu einem Helden macht: der „Hazardous Environment Suit" des Wissenschaftlers Gordon Freeman in *Half-Life*, der „Nano-Suit" der wechselnden Soldaten in der *Crysis*-Reihe oder auch die mit allerlei Tarnfunktionen gespickte Spezialausrüstung des Top-Agenten Sam Fisher in den *Splinter Cell*-Spielen sind nur einige von zahlreichen Beispielen. Diese Rüstungen und Anzüge verleihen ihren Trägern, den Avataren, und damit den Spielern, besondere Fähigkeiten, die fast ausschließlich auf ludisch-virtuelle

Gewalt bezogen sind. Entweder die Rüstungen schützen vor der Einwirkung von Computerspielgewalt durch Feinde, oder sie helfen dem Spieler, effektiver Computerspielgewalt ausüben zu können. Sam Fisher etwa kann durch seine Spezialausrüstung im Dunkeln sehen und die Nano-Suit-tragenden Helden aus *Crysis* machen sich auf Knopfdruck unsichtbar, um ihre Feinde effektiv und lautlos ausschalten zu können. In Fantasy-Spielen wie *Skyrim* darf die Rüstung sogar (wie der Avatar selbst) flexibel gestaltet werden: Man wählt zwischen verschiedenen, oft mit magischen Fähigkeiten versehenen Rüstungsstücken, und stimmt so die Aktionspotenziale des Avatars auf die ganz individuellen Vorlieben ab.

Dass Rüstungen bei allem Nutzen für den Kampf auch ästhetisch rezipiert werden, lässt sich unter anderem anhand der teilnehmenden Beobachtung im MMORPG *The Elder Scrolls Online* zeigen. Hier ist es an der Tagesordnung, dass Spieler sich gegenseitig nicht nur auf ihre schicken neuen Waffen, sondern eben auch auf neu erworbene, als besonders schön bewertete Rüstungen hinweisen. Ein Beispiel: Ich spielte gemeinsam mit Tommy und seinem Bruder MauMau. Tommys Avatar war ein sogenannter Tank, ein schwer gepanzerter Ritter, der dementsprechend ein Schild und schwere Stahlplattenrüstungen trug. Erst kurz zuvor hatte ihm MauMau ein neues Schild geschenkt. Jetzt hatte Tommy die passende Rüstung dazu gefunden und führte sie seinem Bruder im Spiel vor, während er im Sprachkanal stolz kommentierte: „Passt das nicht gut zu meinem neuen Schild?“ Ich gesellte mich dazu und zeigte meine eigene neue Rüstung. Tommy lobte sie auch, aber seine eigene fand er mindestens genauso cool. Bei ihm zuhause kam in diesem Moment seine Freundin Julia von der Arbeit heim (Tommy und Julia spielten abwechselnd am selben Computer). Wir hörten im Sprachkanal, wie er ihr stolz seinen neu ausgerüsteten Ritter zeigte: „Sieht er nicht stylish aus, Maus?“, fragte er sie. (FT)

Während Tommy klassische schwere Rüstungen bevorzugt, mag es der Spieler Pandrael eher ausgefallen. Er hat sich alles „extravagant“ herstellen lassen, wie er im Interview sagt, im sogenannten „barbarischen Stil“: „Ich find, ja doch, es sieht schon schick aus. Hat halt so eine Totenkopfmaske quasi, so Hörner, also das find ich quasi, sieht echt klasse aus.“ (IV10) Der ästhetische Wert schicker Rüstungen kann auch als so hoch bewertet werden, dass sich fremde Spieler über die Chatfunktion anschreiben und nach der Beschaffenheit der Rüstung erkundigen. Auch dem Spieler Yoshi passierte das mit einem seiner Schmuckstücke. Gleich mehrmals an einem Tag wurde er danach gefragt. Er war stolz, im Mittelpunkt zu stehen: „Ah, ist das schön. Die ganzen Neider“, freute er sich bei uns im Sprachkanal. (FT)

Die richtige Auswahl der Rüstung folgt in TESO nicht nur individuellen Geschmäckern, sondern sollte der Meinung vieler Spieler zufolge an den jeweils spezifischen Spielstil angepasst werden. Wer einen Haudrauf-Krieger spielt, der soll auch schwere Rüstung tragen, wer einen Heiler spielt, der muss sich leicht mit Stoff bekleiden. Im Interview erklärt Julia:

„Ich würde auch, wenn ich mir jetzt halt mit v10 [Veteranenlevel 10, dem zum Zeitpunkt des Interviews höchsten Levels eines Avatars, C.B.] mir dann wirklich ne Rüstung erstelle [...], dann gucken auch, welche Rüstung mach ich mir: kaiserliche, bretone, orkisch ... [verschiedene optische Stile, C.B.] Da guck ich auch: Was sieht am Besten aus? Was passt am ehesten zum Healer [Heiler, C.B.]? Als Healer möcht ich halt nicht aussehen wie so ein halber Tank [schwer gepanzerter Avatar, C.B.], ne? Sondern wirklich mit Kleidchen und viel Haut und, ne? [...] Und halt so nen Tank muss halt wirklich mit Stahl bepackt, fetter Helm und so, find ich, doch, sollte schon so sein ... also da leg ich schon ziemlich viel Wert drauf." (IV7)

Deutlich wird hier, dass der Spielstil, die gewählten Waffen oder Angriffsarten sowie die Rüstung und Kleidung der Spielfigur durch die Spieler zu ästhetischen Einheiten zusammengebunden werden, die ihnen eine in-sich-geschlossene, geschmacklich fein abgestimmte und als schön empfundene virtuell-körperliche Erfahrung erlauben.

Eine spezielle Variante solcher ästhetischer Einheiten sind Kampffahrzeuge oder -flugzeuge, die vor allem in Shootern regelmäßig zum Einsatz kommen: beispielsweise Helikopter, Düsenjets, Kampfboote und allen voran waffenstarrende Panzer. Virtuelle Panzer sind das wohl eindrücklichste Beispiel für virtuelle Kampfmaschinen: Sie sind gigantische Waffen und geballte Rüstungen zugleich. Genau wie andere Waffen sind sie konzeptionell nicht von den Avataren der Spieler zu trennen. In älteren Panzerspielen *ist* der Panzer der Avatar und das gleiche Prinzip findet sich beispielsweise im populären zeitgenössischen Online-Multiplayer-Panzerspiel *World of Tanks* wieder. In anderen Militärshootern können Spieler dagegen mit ihren menschlichen Avataren in Panzer oder andere Fahr- und Flugzeuge einsteigen. Im Moment des Einstiegs wird die Steuerung völlig verändert: Durch seine Eingabegeräte steuert der Spieler nicht mehr den menschlichen Avatar, sondern direkt das jeweilige Gefährt.

Auf diese Weise ergibt sich eine *embodiment relation* zwischen Spieler und virtueller Kampfmaschine, genau wie sonst zwischen ihm und dem Avatar, seiner Waffe und seiner Rüstung. Genau dadurch können Panzer eine von manchen Spielern als besonders intensiv empfundene virtuell-körperliche Erfahrung ermöglichen. Denn als stählerne Kampfmaschine verfügen sie über besonders mächtige virtuelle Zerstörungskräfte. Das zeigt sich bereits in der historischen Rückschau. Michael Hengst kommentiert beispielsweise 1990 – zu einer Zeit also, in der Panzerspiele auch von ComputerspieljournalistInnen noch moralisch kritisch beäugt wurden (vgl. Kap. 6.1.1) – das Panzerspiel *M1 Tank Platoon* mit den Worten: „Moral hin oder her: ‚M1 Tank Platoon' ist sicher nichts für die zartesten Gemüter, aber es bringt einfach einen Riesenspaß, mit seinen fetten Panzern über die digitale Wiese zu brummen."[268] 1992 widmet Hengst in der *Power Play*

268 | Michael Hengst: M1 Tank Platoon. In: Power Play. Die 100 besten Spiele 1990 (1990), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite72

dem Thema Panzer dann auch bereits einen Spezialbericht. „Trotz oder gerade wegen des morbiden Glamours einer alles niederwalzenden Kampfmaschine“, so der Autor, „üben die stählernen Kolosse eine eigenwillige Faszination auf uns aus.“[269]

Um diese eigenwillige Faszination anhand zeitgenössischer Materialien zu beschreiben, hilft ein Ausschnitt aus der teilnehmenden Beobachtung im Multiplayer-Ego-Shooter *Heroes and Generals*. Dieses Spiel ist im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Die Wehrmacht kämpft mit Infanterie, Jeeps, Flugzeugen und Panzern gegen die genauso bewaffneten Alliierten. Dass meine Spielergruppe, die mir schon seit vielen Monaten auch aus anderen Spielen bekannt war und die regelmäßig zusammen ganze Nächte durchzockte, hier auf Seiten der Wehrmacht spielte, fand keines ihrer Mitglieder bedenklich. Wenn sie auf meine Nachfrage hin meinten, dass sie „natürlich die Deutschen“ spielen, konnte man deutlich das süffisante Grinsen hinter dem Tabubruch hören (FT). Und so zogen wir – manchmal begleitet von scherzhaft gemeinten Sprüchen wie: „Das wird ein richtiger Blitzsieg, Forscher!“ (FT) – jede Runde aufs Neue in den Kampf.

Meine Mitspieler Bolli und Kunzen hatten vor Beginn einer Runde beide neue Panzer erworben. Bolli hatte tagelang dafür zahlreiche Kills im Spiel gemacht, um sich mit dem verdienten Ingame-Geld seinen Panzer zu kaufen. Kunzen hatte dagegen kurzerhand zehn Euro Echtgeld investiert, um sich seinen Panzer als Zusatzinhalt freizuschalten (eine gängige Möglichkeit in sogenannten Free-to-Play-Games). „Das ist hammer das dicke Geschütz, Kunzen!“, rief Bolli seinem Kumpel hörbar aufgeregt zu, als die Runde begann. Zur Antwort imitierte Kunzen lachend das Geräusch der Panzerketten: „Rumpeldibumpel!“ So fuhren sie los, um an der Front mal richtig „double action“ zu machen, wie sie sagten. Sie postierten sich auf einer Seite eines Flusses. Gegenüber in einem französischen Dorf hatten sich die Alliierten verschanzt, doch Kunzens und Bollis Panzerkanonen reichten weiter als die der Feinde. „Die kriegen so einen reingedönert, das glaubst du gar nicht!“, kündigte Bolli an, und auch Kunzen kam aus dem Staunen über seinen Panzer gar nicht mehr raus: „Boah ist das böse das Teil, Alter!“ (FT)

Nachdem sie eine Weile an der Front waren und ihre explosiven Geschosse zahlreiche Gegner vernichtet hatten, durfte auch Bolli mal auf den Fahrersitz von Kunzens neuem Schmuckstück steigen. Da Kunzen Echtgeld investiert hatte, war sein Panzer noch größer und mächtiger als Bollis. Auch ich selbst war mit meinem Avatar inzwischen angekommen, durfte aber nur als Passagier unten im Panzer sitzen. Bollis und Kunzens Begeisterung kannte derweil keine Grenzen: „Alter, das ist ja die richtig dicke Kiste, Kunzen!“; „Der schockt [...] richtig!“; „Was ist denn das für ne Kanone, Alter (macht Schussgeräusch nach)! Die wummst richtig krass!“; „Hört sich auch geil an, ne?“; „Alter, die Dinger sind so dick und groß, das ist so megaheftig!“; „Boah, ich hoff, ich hab den [Panzer, C.B.] auch

269 | Michael Hengst: Panzer-Parade. In: Power Play (1992), H. 8, S. 120-123, hier: S. 120. http://www.kultboy.com/pic/396/

bald"; und mit Bezug auf die davongeschleuderten Gegner fügten sie erfreut hinzu: „Wie die wegfliegen, wie lustig!"; oder „Es regnet Leichen grade!" (FT)

Während die beiden sich auf diese Weise begeisterten und ich selbst, mit meinem Avatar unten im Panzer kauernd, ihre Sprüche in mein Feldtagebuch tippte, schlichen sich einige gegnerische Infanteristen mit Panzerfäusten unbemerkt von hinten an unsere inzwischen auf vier Panzer angewachsene Kolonne heran. Als um mich herum alles explodierte, sprang ich mit meinem Avatar ins Freie. Meine Verbündeten waren alle tot – eher aus Zufall schaffte ich es, unseren letzten überlebenden Widersacher meinerseits zu töten. Als sich die Explosionen beruhigten, sah ich: Einer der Panzer war noch intakt. Ich stieg also ein und saß nun selbst unverhofft in jener „richtig dicken Kiste" (s.o.).

Ich war überrascht und erfreut über das sich mir eröffnende Aktionspotenzial. Denn die Runden zuvor waren für mich regelrecht frustrierend gewesen. Während meine Mitspieler mit ihren Panzern gleich scharenweise Gegner vernichtet und dadurch nicht nur Erfahrungen von Einschlagslust und Dominanz gemacht hatten, sondern obendrein noch jede Menge Punkte einheimsen konnten, von denen sie sich wiederum bessere Waffen kaufen durften, war ich in den letzten zwanzig Minuten auf gerade einmal zwei Kills gekommen. Nun aber richtete ich das Kanonenrohr meines eroberten Panzers auf das gegenüberliegende Ufer aus – und feuerte. Es rummste in meinen Kopfhörern, mein Bildschirm schien zu wackeln und nur den Bruchteil einer Sekunde später schlug mein Geschoss ein. Ich sah schemenhaft in der Ferne, wie gleich mehrere gegnerische Avatare durch die Luft geschleudert wurden. Volltreffer! Auf meinem Bildschirm die Anzeige: „Kill!" Darunter wurden sogleich in leuchtender Schrift die Punkte aufaddiert, die ich durch meine Zerstörungsleistung eingeworben hatte. Inzwischen war ein Mitspieler herbeigeeilt und stieg in den Maschinengewehr-Geschützstand meines Panzers. Wir rumpelten nach vorn, griffen die Gegner frontal an und „heiz[t] en ihnen richtig ein", wie es mein MG-Schütze formulierte. (FT) Erst nachdem wir jede Menge Schaden angerichtet hatten, wurden wir von einer Panzerfaust in die Luft gesprengt. Zufrieden waren wir aber allemal.

In solchen Spielprozessen kann das spezifische Aktionspotenzial eines virtuellen Panzers oder einer anderen Kampfmaschine zum Ausgangspunkt für herausragende emotionale Erfahrungen werden. Diese entstehen nicht einfach aus der computervermittelten Repräsentation der Situation, *in* einem Panzer zu sitzen. Sondern insofern der Panzer zum Avatar wird und der Spieler dadurch eine *embodiment relation* zum Panzer eingehen kann, erfährt er sich *durch* ihn als besonders stark und wirksam. Zugleich bleibt der Panzer in seiner Funktion als ästhetisches Objekt, als „richtig dicke Kiste" oder „böses Teil" (s.o.), erhalten. Genau wie Rüstungen oder in der virtuellen Hand getragene Waffen erweitern Kampfmaschinen so den Kreislauf der virtuell-körperlichen Erfahrungen rund um den eigenen Avatar im Prozess ludisch-virtueller Gewalt.

3.3.2 Looten und Leveln

Wir fuhren gerade in einem schrottreifen Auto mit unserer Truppe durch Bilgrad und wollten eigentlich gleich nach Cherno zum Hafen weiter, weil man dort gute Bauteile für Fahrzeuge und ähnliches finden konnte. Keiner in unserer *DayZ*-Truppe hatte aber eine halbwegs brauchbare Waffe dabei, mit der wir uns effektiv gegen die computergesteuerten Zombies oder menschlichen Gegenspieler hätten verteidigen können. Wir hielten also an und stiegen aus dem Auto, ich selbst machte mich schnurstracks auf den Weg zur leerstehenden Polizeiwache. An diesem Ort, das wusste jeder erfahrene Spieler, gab es eine gewisse Chance, gute Waffen zu finden. Als ich das Gebäude betrat, sah ich zuerst nur überall Müll herumliegen. Ich war enttäuscht. Auch im zweiten Raum: nichts. Dann erinnerte ich mich, dass mir ein Mitspieler geraten hatte, immer auch unter dem Tisch nachzusehen. Ich bückte mich also mit meinem Avatar und traute meinen Augen kaum: eine DMR! Zum ersten Mal, seit ich mit meiner Gruppe auf diesem Server spielte, hielt ich dieses seltene und durchaus tödliche Scharfschützengewehr in den Händen. Aufgeregt verkündete ich meinen Fund im Sprachkanal. Alle anderen waren ebenfalls ganz erstaunt und auch ein wenig neidisch. Einer meiner Mitspieler kommentierte noch, was ich doch für ein Schwein habe, zufällig so eine gute Waffe zu finden: Das sei ja wirklich geil.

Die Waffen, Rüstungen und Kampfmaschinen in Actiongames – so viel wird hier klar – sind nicht immer von vornherein für jeden Spieler zugänglich. Meist muss man sie sich durch tage-, wochen- oder monatelangen Einsatz verdienen. Diese Art der Anstrengung ist aber nicht nur Mittel zum Zweck, sondern sie ist im Prozess ludisch-virtueller Gewalt eine Erfahrungsfacette von eigener Qualität. In Multiplayer-Game *Dayz* beispielsweise starten Spieler mit ihrem Avatar nur mit sehr wenig Ausrüstung und keinerlei Waffen, um ihr Überleben gegen die herumirrenden computergesteuerten Zombies verteidigen zu können. Da jeder Avatar außerdem Nahrung zu sich nehmen muss, sind sie gezwungen, in Häusern oder leerstehenden Fabrikhallen nach den Überbleibseln der Zivilisation zu suchen. Die Gegenstände – meistens Müll, manchmal Nahrung, selten Waffen – liegen vor allem auf dem Fußboden verstreut. Spieler müssen ihren Avatar zum Gegenstand bewegen und ihn per Tastendruck aufheben. Die Praxis des Suchens, Findens und Aufhebens von Gegenständen wird als „Looten“ bezeichnet, eine deutsche Abwandlung des englischen Begriffs „looting“ für „Plündern“ oder „Erbeuten“. (FT) Mit dieser Praxis verbringen *DayZ*-Spieler einen Großteil ihrer Spielzeit. Gegenstände „spawnen“ beziehungsweise erscheinen an einem Ort nach einem Algorithmus, der festlegt, mit welcher Wahrscheinlichkeit in welchen Gebäuden und mit welcher zeitlichen Frequenz welche Gegenstände auftauchen. (FT) Ein Gebäude kann beim ersten Besuch durch einen Spieler leer sein. Entfernt er sich für eine Weile und kommt wieder, kann dort ein neuer, möglicherweise wertvoller Gegenstand bereitliegen. So belagern manchmal Gruppen

von Spielern einen bestimmten Ort innerhalb der Landschaft, um dort stunden-, tage- oder nächtelang zu looten.

Reizvoll ist das für sie einerseits, weil sie sich dabei einer permanenten virtuell-körperlichen Bedrohungssituation aussetzen: Jederzeit könnten sie von Zombies oder anderen Spielern angegriffen werden, was positiv gedeutete Erfahrungen von Spannung und Stress ermöglicht (vgl. Kap. 3.2.1). Zugleich aber wird das Finden wertvoller virtueller Gegenstände selbst zur positiv gedeuteten emotionalen Erfahrung: „Oha, hier ist nen Coyote!“, freute sich beispielsweise mein Mitspieler Kerby im Sprachkanal, als er eines Tages einen besonders wertvollen, großen Rucksack fand. „Holy shit!“, fügte er sogleich überrascht an: „Und ne AKM [Vollautomatisches Sturmgewehr, C.B.]! Ist ja wie Weihnachten hier.“ Doch damit nicht genug, er sah sich weiter um und staunte erneut: „Holy crap! Hier liegt eine M24 mit Munni [seltenes Scharfschützengewehr mit Munition, C.B.]. Ist ja wie Weihnachten und Ostern zusammen!“ (FT)

Genau wie Kerby und auch ich selbst in obigem Beispiel teilen die meisten Spieler ihre Funde im Regelfall den anderen Spielern im Sprachkanal mit. Nicht selten antworten die anderen, indem sie ihren Neid bekunden oder auch einfach zum guten Fund beglückwünschen. Wenn ein Spieler gerade alleine im Sprachkanal ist, teilt er sich vielleicht auch auf andere Weise mit. So erhielt ich eines Tages (als ich nicht im Spiel oder Sprachkanal war) eine Textnachricht von meinem 16-Jährigen Mitspieler Joey über die Spieleplattform *Steam*, mit dem Inhalt: „*-*“. Dieses Emoticon symbolisiert ein andächtig erstummtes Gesicht mit vor Staunen funkelnden Augen. Kurz darauf erklärte er: „habe ne m4 mit schalldämpfer, zweibein,buttstock,cco visier [seltene Waffe mit allem möglichen Zubehör, C.B.] ist hammer :D [breit grinsender Smiley, C.B.].“ (FT)

Im Interview spricht der 37-Jährige Manny von „Hochgefühlen“ im Zusammenhang mit dem Finden seltener Gegenstände: „Wenn man irgendwas gefunden hat, was man schon ewig haben wollte, wie zum Beispiel mal ne M40 [seltenes Scharfschützengewehr, C.B.] oder so, wo ich wochenlang hinterhergerannt bin, die ich zum Verrecken nicht gefunden habe: Da freut man sich.“ (IV12) Allein die Möglichkeit, einen so seltenen Fund machen zu können, wird zur verheißungsvollen Motivation. „Ja, das ist ja so ein halbes Glücksspiel, ne?“, kommentiert Onkie im Interview. „[E]s besteht ja immer die Chance, du könntest es jetzt … wenn du jetzt um die Ecke läufst und findest es so.“ (IV15) Und auch der Spieler Tobi meint: „So ein bisschen was als Erfolgserlebnis möcht ich […] immer gerne mitnehmen.“ (IV21)

Es ist einerseits der Seltenheitswert bestimmter Waffen und Gegenstände, der die Spieler bei einem Fund positiv gedeutete emotionale Erfahrungen machen lässt. Vor allem aber ergibt sich die Freude an gutem Loot aus dem verbesserten Aktionspotenzial, das beispielsweise durch neue und stärkere Waffen erworben wird. Als Theo während des Spielens ein Magazin für ein Scharfschützengewehr findet und zu seinem Kumpel Darkdragon meint: „Ooohhh Dragon! Ich hab ein DMR Mag gefunden!“, hebt letzterer die Stärke der Waffe hervor: „Siehste, dann

sind es schon 40 Tote [hier: getötete Gegenspieler, C.B.].“ (FT) Mit anderen Worten: Indem man eine gute Waffe oder in diesem Fall Munition dafür findet, erwirbt man nicht nur einen seltenen Gegenstand, sondern verbessert das Aktionspotenzial des eigenen Avatars zur Ausübung von Computerspielgewalt.

„Dann gibt’s auf die Fresse ihr Mobs!“

Noch deutlicher wird das in Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Games wie dem in der vorliegenden Studie untersuchten *The Elder Scrolls Online*. Während in *DayZ* die Zombies und auch die Waffen stets gleich stark und effektiv bleiben, wächst in TESO die Stärke der Gegner mit. Immer größere und mächtigere computergesteuerte Kreaturen treten dem eigenen Avatar entgegen und dementsprechend bessere Schwerter, Bögen oder Kampfzauber muss er finden.

Auf diese Weise wird in TESO ein (mindestens) 200-300 Spielstunden andauernder Prozess der permanenten Steigerung der eigenen Kampfstärke erreicht. Neue Waffen findet man in Schatztruhen und anderen Behältnissen oder indem man computergesteuerte Gegner tötet. Die Endbosse in schweren Gebieten „droppen“, wie es im Spielerjargon heißt, das beste Loot. (FT) Ein klassischer Witz aus der Spielkultur des bekannten MMORPG *World of Warcraft* bringt die Fixierung vieler Spieler auf solche Drops ironisch auf den Punkt: Im Chat-Kanal von WoW verkündet ein Spieler 2005 nach dem Tod von Johannes Paul II., der Papst sei tot. Fragt ein anderer: „Und was hat er gedroppt?“[270]

Nicht jedes Stück Loot kann auch von jedem Avatar genutzt werden. In TESO beispielsweise ist das Looten untrennbar verknüpft mit dem sogenannten Stufenanstieg, das heißt, mit der permanenten Weiterentwicklung der Stärken und Fähigkeiten des eigenen Avatars. Um eine Stufe aufzusteigen, muss der Avatar Erfahrungspunkte sammeln. Die erhält er, indem er sogenannte Quests beziehungsweise Aufträge erledigt, die ihm von verbündeten computergesteuerten Personen in der virtuellen Umwelt gegeben werden, und indem er (meistens während solcher Quests) computergesteuerte Gegner vernichtet. Eine Quest kann beispielsweise darin bestehen, ein wertvolles magisches Artefakt zu finden, ein Dorf mit Unschuldigen vor attackierenden Dämonenwesen zu schützen oder einen Spion innerhalb des Königshofs zu entlarven – je stärker die dabei bekämpften Gegner und je schwerer die Quest, desto mehr Punkte gibt es.

In vielen MMORPGs werden die erreichten Punkte auch anschaulich visualisiert. Während TESO hier in der Darstellung zurückhaltend ist, werden beispielsweise in *World of Warcraft*, aber auch in Shootern wie *Battlefield 3+4*, die erreichten Erfahrungspunkte direkt im Moment des Tötens eines Gegners über dessen Leiche angezeigt. Auf diese Weise wird die Freude am Ansammeln von Erfahrungspunkten mit Effektstaunen und Einschlagslust in der Ausübung von Computerspielgewalt zusammengeführt.

---

270 | Vgl. bspw. http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/2064226888?page=4

Doch zurück zu TESO: Steigt ein Avatar schließlich eine Stufe auf, kann er neue Punkte auf die Attribute Magicka [Aktionspotenzial für Zaubersprüche], Leben [Lebensenergie] oder Ausdauer [Aktionspotenzial für Waffenangriffe] verteilen und zusätzlich sogenannte Skills, also spezielle Waffenfähigkeiten oder Zauber, für seinen Avatar freischalten. Zugleich erwirbt er die Möglichkeit, eine dem höheren Level entsprechende Waffe zu benutzen, die wiederum mehr Schadenspunkte bei den Gegnern anrichtet. Erst wenn man sich auf diese Weise genug Kampfkraft erworben hat, kann man mit seiner Heldin oder seinem Helden in das nächste Gebiet des Landes *Tamriel* vorrücken und sein Abenteuer fortsetzen. Das Aufrüsten und Weiterentwickeln des eigenen Avatars ist aber nicht nur Mittel zum Zweck, sondern selbst ein vergnüglicher Prozess: „Sie ruhen nicht, bevor Ihr Charakter die dickste Rüstung, das schärfste Schwert erbeutet hat", kommentiert ein Spieletester das bekannte *World of Warcraft*.[271] „Also es macht richtig Spaß", merkt auch der TESO-Spieler Kwin im Interview an, „zu sehen, wie der Charakter [Avatar, C.B.] größer wird, wie er mächtiger wird und sowas, oder überhaupt. Da verbring ich auch gern mal 10 Stunden damit, ordentliches Material [mit dem man beispielsweise neue Schwerter herstellen kann, C.B.] einzusammeln oder sowas." (IV9) Für den Spieler MauMau steht dieser Prozess sogar im Mittelpunkt des Vergnügens:

„Joa, ich finde vor allem, was am meisten Spaß macht, mir zumindestens halt, seinen eigenen Charakter [Avatar, C.B.] aufzubauen, auch über lange Zeit hinweg, eigene Fähigkeiten selber anzupassen und, ja, seine Ausrüstung zusammenzustellen, halt sich so nen Charakter komplett aufzubauen. Also das macht mir immer am meisten Spaß." (IV23)

Dieser Prozess wird durch verschiedene Nuancen noch verdichtet. Immer mehr Spiele enthalten zusätzlich ein sogenanntes Crafting-System, das den Spielern erlaubt, verschiedene Bauteile zu sammeln und Waffen beziehungsweise Rüstungen individuell herzustellen oder zu modifizieren. Im Fantasy-Rollenspiel *Skyrim* kann man beispielsweise in Minenschächten Erz abbauen oder getöteten Wölfen das Fell abziehen, um sich daraus in einer Schmiede Schwerter, Lederrüstungen und ähnliches nach individuellen Stilvorlagen herzustellen. Und auch im Science-Fiction-Shooter *Dead Space 3* lassen sich an Werkbänken ganz nach individuellem Geschmack aus Weltraumschrott und sonstigen Fundstücken sehr unterschiedliche Alientötungsmaschinen zusammenschrauben.

Letzteres demonstriert der Let's Player Hardi in seiner LP-Reihe zu diesem Spiel. Oft verweilt er für mehrere Minuten an einer Werkbank und bastelt an seinen ganz persönlichen Lieblingswaffen. Nachdem er beispielsweise am Ende einer Folge eine neue Waffe hergestellt hat, startet er die nächste mit den Worten:

---

271 | Michael Graf: Blizzards erstes Online-Rollenspiel auf dem Prüfstand. World of Warcraft im Test. In: Gamestar.de (1.3.2005). http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft/test/world_of_warcraft,33592,1953553.html

„Ich bin ehrlich gesagt ziemlich scharf drauf, meine neue Ultrawaffe einzusetzen, ja? Meine Sniperpumpgun [also Kombination aus Fern- und Nahkampfwaffe, C.B.]. Ohne Spaß (lacht), solche verrückten Kombinationen sind ja nur bei Deadspace möglich" (empfohlenes Beispiel).[272] Der Zoom der Waffe sei zwar nervig, „aber wenn mir einer zu nahe kommt, kriegt er derbe so ein Pumpgun-Ding rein. Und mein Plasmacutter hat jetzt zwar ein bisschen weniger Munni [Munition, C.B.], aber dafür haut der richtig derbe rein." Deutlich wird hier, dass sich Hardi nicht nur einen Gegenstand, sondern ein auf seine Vorlieben abgestimmtes Aktionspotenzial zur Ausübung ludisch-virtueller Gewalt zusammenstellt.

Auch in TESO ist Crafting möglich, Nuancen in der Aufrüstung ergeben sich aber zugleich durch andere Faktoren. Beispielsweise sind Waffen und Rüstungsteile in verschiedene Qualitätsstufen eingeteilt, die anschaulich durch eine gewisse Farbe (sichtbar am Waffennamen im Inventar des Avatars) gekennzeichnet sind. Nach einiger Eingewöhnungszeit ist man als Spieler bereits geschult darin, auf den ersten Blick eine wertvolle von einer weniger wertvollen Waffe anhand der Farbe zu unterscheiden. Auch wenn diese Unterschiede im tatsächlichen Kampf nicht immer spürbar ins Gewicht fallen, ermöglichen sie differenziertere emotionale Erfahrungen beim Finden von Loot. Als einer meiner Mitspieler im Sprachkanal einmal kritisch nachfragte, was denn nun tatsächlich der Unterschied zwischen einem blauen (Qualitätsstufe 3) und einem violetten (Qualitätsstufe 4) Gegenstand sei, antwortete ihm ein anderer: „Es sind halt die Kleinigkeiten, die das Leben schön machen, weißt du doch." (FT)

Einen ähnlichen Effekt hat der Umstand, dass manche Gegenstände in TESO Teil sogenannter Sets sind. Erst wenn ein Spieler beispielsweise fünf Rüstungsteile und Waffen eines bestimmten Sets (das auch meist optisch als ästhetische Einheit gestaltet ist) erworben hat, werden bestimmte Bonusattribute freigeschaltet. Man sammelt also häufig Gegenstände an, die man *später* benutzen möchte. Das gilt beispielsweise für Waffen, die der eigene Avatar erst in einer höheren Stufe verwenden kann. Genau das motiviert viele Spieler zum Weitermachen. Als ich gemeinsam mit Mitgliedern meiner Gilde eine Quest erledigt hatte, bekam mein Mitspieler Tommy ein sehr starkes, violettfarbenes Schwert der Stufe 43 mit 91 Schadenspunkten, eine für uns damals hohe Zahl. Er selbst war erst Stufe 40, musste also noch viele Stunden spielen, um das Schwert benutzen zu können. Dennoch oder gerade deshalb rief er aufgeregt: „Ja, da freu ich mich schon drauf! Dann gibt's auf die Fresse ihr Mobs [Begriff für in Massen auftretende computergesteuerte Gegner, C.B.]! Von Tommy dem Schrecklichen!" (FT)

Der Wert eines guten Funds oder auch eines Stufenanstiegs wird innerhalb von Spielergruppen in Online-Multiplayer-Games durch verschiedene Emotionspraktiken permanent vergegenwärtigt. Voraussetzung ist, dass die Mitspieler von

---

272 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013), 0:00-0:35. https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw?start=0&end=35

diesem Ereignis erfahren. Steigt beispielsweise ein Avatar in TESO eine Stufe auf, ertönt automatisch ein allen Spielern bekanntes auditives Signal und den betroffenen Avatar umhüllt eine visuelle Animation, so dass alle Mitspieler im Umfeld auf dessen Erfolg aufmerksam gemacht werden. Sind die eigenen Gruppenmitglieder gerade nicht in der Nähe des eigenen Avatars, verkündet man den eigenen Erfolg kurzerhand im Sprachkanal durch den Ausruf: „Level-up!“ (FT) Gute Waffenfunde werden ebenfalls im Sprachkanal mitgeteilt, oder indem die Spieler via Kurztastenbefehle den Namen gefundener Waffen in den Text-Chat ihrer Spielergruppe (der parallel zum Sprachkanal läuft) eingeben und so für andere sichtbar machen. Als Reaktion auf einen Stufenanstieg oder gutes Loot folgen meist mehrere Beglückwünschungen der anderen Gruppenmitglieder. Spieler schreiben dazu im Chat die Buchstaben „GZ!“ (für „Gratulations!“ bzw. die umgangssprachliche Kurzform „Gratz!“) oder sie sprechen die Buchstaben „GZ!“ im Sprachkanal (oft mit hörbarer Emphase) aus.[273] So wird der Wert eines virtuellen Gegenstands beziehungsweise der Wert eines erstarkten virtuellen Körpers und damit die an diese Elemente gebundenen, positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen, kommunikativ bestätigt und die Mobilisierung der letzteren unterstützt.

Mit Blick auf die Fragestellung dieser Studie ließe sich einwenden, dass diese Erfahrungsfacette nicht unmittelbar zum Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt gehört. Es geht, so könnte man argumentieren, um die Freude an der Weiterentwicklung eines virtuellen Körpers und die Freude am Sammeln von als wertvoll imaginierten, virtuellen Gegenständen. Tatsächlich ergeben sich diese emotionalen Erfahrungen zumindest in Actiongames aber immer nur in Rückbezug zum Leitprozess der ludisch-virtuellen Gewalt, und zwar in zweierlei Hinsicht.

Erstens setzt sowohl das Looten als auch das Leveln fast immer die erfolgreiche Ausübung ludisch-virtueller Gewalt oder zumindest die Auslieferung des Avatars an eine Bedrohungssituation voraus. Wer wertvolles Loot finden will, der muss an besonders gefährliche Orte gehen oder mächtige Endbosse töten, die dann die Beute droppen. Und wer viele Punkte sammeln und eine höhere Stufe erreichen möchte, der muss diese Punkte ebenfalls im Kampf erwerben. Zwar gibt es in TESO auch Quests, die nichts mit Gewalt zu tun haben, aber diese sind (genau wie im bekannten *World of Warcraft*) selten und bringen verhältnismäßig wenig Punkte ein. Es gilt in jeder Hinsicht – und nicht nur bei TESO und *DayZ*, sondern bei den meisten Actiongames: Wer stärker werden will, muss kämpfen.

Zweitens sind fast alle Gegenstände in Actiongames entweder auf einen effektiveren Schutz vor der Widerfahrnis virtueller Gewalt oder auf eine effektivere Ausübung derselben ausgerichtet. Nur sehr wenige Gegenstände sind nutzloses Beiwerk. Zwar gibt es beispielsweise in TESO auch Schmuck, Nahrungsmittel

273 | Wie auch das Aussprechen des Kürzels „Lol“ ist das gesprochene „GZ!“ Teil einer Kommunikationskultur, die sich in der Anfangszeit des Online-Gamings auf Text-Chat beschränken musste und später einige der entstandenen Begriffe in die verbale Kommunikation mit aufnahm.

oder Tränke, aber auch diese beeinflussen die verschiedenen Attribute und Fähigkeiten des Avatars und beziehen somit ihre Funktion genau wie Waffen und Rüstungen einzig aus ihrem Nutzen im Kampf gegen Gegner. Mit anderen Worten: Die unmittelbare Freude an einem guten Fund oder an einem Stufenaufstieg mag sich auf die Weiterentwicklung des eigenen Avatars beziehen, doch entwickeln kann sich jeder Avatar meist nur in seinen Aktions- und Widerstandspotenzialen in Bezug auf ludisch-virtuelle Gewalt. Die Freude am Weiterentwickeln setzt den Prozess ludisch-virtueller Gewalt voraus.

Sich etwas erarbeiten

Insbesondere in MMORPGs kann der Prozess des Lootens und Levelns einen von den Spielern als positiv empfundenen Sog entwickeln. Manche sprechen regelmäßig davon, dass sie wieder eine Nacht lang „durchgesuchtet" haben. (FT) Die Begriffsbildung „Suchten" ist unter Spielern aber keinesfalls ein negativ konnotiertes Wort, wie es die öffentlichen Diskurse rund um Computerspielsucht nahelegen würden, sondern vermittelt vielmehr die Freude an der völligen Hingabe an das Spiel, insbesondere an jenen Prozess der permanenten Aufrüstung und Weiterentwicklung. Als ich eines Vormittags online kam, verkündete beispielsweise Julia stolz, sie habe die Nacht durchgespielt und sei jetzt auf Stufe 27. „Imba halt!", kommentiertete sie, verweisend auf die Kurzform „imba" für „imbalanced", was heißen sollte, dass ihr Avatar durch ihren unermüdlichen Einsatz unverhältnismäßig stark geworden war. Als später ihr Freund Tommy, dessen Bruder MauMau und noch ein anderer Kumpel im Sprachkanal waren, lobten sie Julias Leistung. „Die ist ja auch knallhart!", kommentierte MauMau anerkennend und Tommy lachte voll Stolz auf seine Freundin bestätigend auf. (FT)

Auch ich selbst konnte in meinen über 300 Stunden Spielzeit in TESO, obwohl das im Vergleich zu anderen Vielspielern wenig ist, das Vergnügen am Looten und Leveln erleben. Einerseits wiederholen sich im Kampf gegen die Computergegner die Erfahrungen von Effektstaunen, Einschlagslust, Gekonntheit und Eleganz, doch hinzu gesellt sich der fesselnde Eindruck, durch Entbehrungen und virtuell-körperliche Mühe etwas *erreicht* zu haben. Nicht umsonst wird beispielsweise auch die Spielstrategie der repetitiven, massenhaften Vernichtung von Gegnergruppen zum Zweck der Erfahrungspunktegenerierung als „XP-Farming" bezeichnet, also als das Farmen von Erfahrungspunkten, oder auch als „Grinden", eine Abwandlung des englischen Begriffs „grinding" für (mühevolles) „Schleifen" oder „Zermahlen". (FT) Durch solche Bezeichnungen wird hervorgehoben, dass die entsprechenden Praktiken als Arbeit empfunden werden.[274] Diese kann auch negativ konnotierte Erfahrungen einschließen, gerade bei der ermüdenden und repetitiven Vernichtung der immer gleichen Gegner, doch zugleich wird sie in der Gesamtbilanz emotional als positiv bewertet. Es geht dabei um

274 | Vgl. dazu auch Nick Yee: The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: Games and Culture 1 (2006), H. 1, S. 68-71.

jenes „Gefühl, nach langer, mühsamer Arbeit endlich den gerechten Lohn zu erhalten", wie es der Spieletester Florian Heider in Bezug auf das Actiongame *Dark Souls* beschreibt.[275] Ähnlich formuliert es der Spieler Blackpanther im Interview zu *DayZ*: „Also das Looten an sich macht mir halt Spaß, aber vor allem, dass du dir irgendwas erarbeiten kannst in dem Spiel." (IV3)

In Spielen wie TESO sind auch entsprechende kommunizierende Emotionspraktiken keine Seltenheit: „Ja, von Nichts kommt Nichts", kommentierte beispielsweise der Spieler Paul den Umstand, dass er eine weitere Nacht fast komplett durchgezockt hatte. (FT) Eine solche Floskel impliziert, dass die anstrengende Arbeit des Levelns und Lootens gerade wegen der mit ihr verbundenen Mühen und Entbehrungen emotional positiv bewertet werden kann und soll. Eine andere Variante dieser kommunizierenden Emotionspraxis wandte Julia an, als sie mehrfach davon sprach, heute im Spiel noch „etwas geschafft kriegen" zu müssen. (FT) Als ich im Interview anmerke, dass diese sprachliche Wendung stark nach Arbeit klingt, bestätigt sie diesen Eindruck: „Es ist Arbeit, natürlich! Aber es macht halt auch Spaß." Ihr Kumpel Aruto, der mit ihr am Gruppeninterview teilnimmt, ergänzt: „Weil es ist ja auch, um eben was zu erreichen." Julia: „Eben, man arbeitet halt dafür, dass man halt besser wird und so, aber es macht Spaß." (IV7) Sie habe zwar eigentlich nicht so viel Zeit zum Spielen, merkt Julia später an, da sie ja auch offline noch wirklich zur Arbeit müsse, „aber ich würde TESO fast mit meiner Arbeit vergleichen. Ich gehe auch zur Arbeit, schaffe was, und mach es gerne. Genau wie ich dann abends daheim vor dem PC sitze. […] Es ist, klar, Arbeit. Es ist anstrengend, aber es macht Spaß." (IV7)

Für die vorliegende Studie zentral ist, dass diese als Spaß empfundene Arbeit im Wesentlichen in der erfolgreichen Ausübung ludisch-virtueller Gewalt besteht. Sie wird durch die *embodiment relation* zum eigenen Avatar zu einer virtuell-körperlichen Tätigkeit, die auch faktische körperliche Anstrengungen voraussetzt, weshalb sie Akteure als eine erstrebenswerte und befriedigende Leistung deuten. So fügt sich der Prozess der permanenten Aufrüstung und Weiterentwicklung des eigenen Avatars nahtlos in das Geflecht der virtuell-körperlichen Erfahrungen mit Computerspielgewalt ein.

Durch die Anstrengungen beim Looten und Leveln kann auch die Widerfahrnis von Computerspielgewalt entscheidend verändert werden. *DayZ* ist für viele Spieler deshalb etwas besonderes, weil jeder Avatar nur ein Leben hat. Besonders wertvoll ist dieses Leben aber nur deshalb, weil mit ihm gemeinsam auch das gesamte, hart erarbeitete Loot auf dem Spiel steht. „Man verliert halt alles", kommentiert Barry im Interview: „Man hat vielleicht viel gesammelt, [und] man verliert halt alles. Und wenn man sich das wirklich nicht mehr so schnell zusammenbeschaffen kann, dann ist das schon ärgerlich." (IV1) Immer wieder äußern

275 | Florian Heider: Sterben ist menschlich. Dark Souls 2 im Test. In: Gamestar.de (25.4.2014). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-2/test/dark_souls_2,49009,3055152.html

die Spieler in den Sprachkanälen von *DayZ* ihren Frust über solche Erlebnisse. Als ich mich selbst einmal lautstark über den Tod meines Avatars und den Verlust seines Loots ärgerte, kommentierte Maxo: „DayZ ist echt so ein richtig krasses Frustspiel. Das kotzt einen echt so derbe an, wenn man hier gekillt wird." (FT) Im Interview erzählt Mogli, wie er selbst einmal das wertvolle Scharfschützengewehr DMR gefunden hatte:

„[Ich] finde meine erste DMR auf diesem Server. Erstmal fünf Minuten gefreut wie ein Schneekönig. Pack das Ding grade auf den Rücken, denke okay (lacht), kann nichts passieren, und es macht auf einmal: Booom! Und ich seh nur: ‚Killed by Franz.' [Nachricht, die den siegenden Gegner benennt, C.B.] [...] Das war gerade wo ich kurz vor'm Aufhören mit Rauchen war, dacht ich nur so: ‚Boah ne, kann nicht sein! Kann nicht sein!' Fluppe raus, bei uns auf dem Balkon, und dann erstmal rauchen. Und da dacht ich da hinterher auch nur so: ‚Ist ja nur ein Spiel', aber trotzdem: Es war so ärgerlich in dem Moment. [...] War ich wirklich mal gefrustet, muss ich zugeben, war mal ein Moment, wo ich am liebsten das Headset ausnahmsweise gegen die Wand geworfen hätte." (IV5)

Weil ihre Arbeitsleistung das Loot mit Wert und Bedeutung aufgeladen hat, entsteht eine emotionale Bindung an diese gesammelten Dinge, die die Erfahrung des virtuellen Sterbens um ein Vielfaches intensiviert. Das Looten generiert demnach mehr als nur virtuelle Gegenstände. Es bringt emotional aufgeladene Bedeutungen hervor, um die mit ludisch-virtueller Gewalt gekämpft werden kann.

4. Kompetitiv und kooperativ

4.1 Besser sein

Ludisch-virtuelle Gewalt, das haben die vorangegangenen Kapitel gezeigt, entfaltet ein besonderes Potenzial für das Machen positiv gedeuteter virtuell-körperlicher Erfahrungen. Dieses Potenzial wird in Computerspielkulturen zugleich in kompetitive Prozesse eingeflochten. In Multiplayer-Shootern beispielsweise „macht es einfach Spaß, das so ein bisschen competitive zu spielen", kommentiert der Spieler Barry im Interview: „Und es ist halt der Wettkampf. Da sieht man nicht das Töten, [...] sondern man sieht einfach nur: Man möchte sich mit anderen Leuten messen, so wie beim Fußball, wie beim Handball, etc." (IV1)

Der auch von Barry genutzte Begriff der Kompetitivität steht als analytische Kategorie in engem Zusammenhang mit den Konzepten Wettbewerb, Konkurrenz und Wettkampf.[1] Analytisch produktiv ist er für die vorliegende Studie, insofern er als Adjektiv bestimmte Praktiken in ihrer Funktion als kompetitive Praktiken in den Blick zu nehmen hilft. Eine Praxis als kompetitive Praxis zu untersuchen, heißt für mich nicht, sie schlicht als einen Prozess der Konfrontation zwischen verschiedenen Individuen oder Gruppen in den Blick zu nehmen, sondern – einem Vorschlag von Markus Tauschek folgend – auf die durch sie in die Tat umgesetzten, „verschiedensten Formen des Vergleichs und der Hierarchisierung" zu fokussieren.[2] Mit Barrys Worten gesprochen, geht es darum, wie sich Akteure im Prozess ludisch-virtueller Gewalt untereinander „messen" (s.o.), um dadurch ihr Vergnügen zu bereichern. Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive stellt sich konkret die Frage: Wie verflechten sich Praktiken des Vergleichens mit kommunizierenden und benennenden Emotionspraktiken und wie trägt deren Zusammenspiel zur Mobilisierung emotionaler Erfahrungen bei?

---

1 | Vgl. Markus Tauschek: Zur Kultur des Wettbewerbs. Eine Einführung. In: Ders. (Hg.): Kulturen des Wettbewerbs. Formationen kompetitiver Logiken. Münster 2013, S. 7-36, hier insb.: S. 17.

2 | Ebd.

Natürlich haben sich auch die Game Studies mit dem Computerspielen als kompetitivem Prozess auseinandergesetzt.[3] Allerdings liegen hier erstens sehr heterogene Konzepte von Wettkampf, Wettbewerb oder Kompetitivität zugrunde, zweitens wird selten konkret auf einen möglichen Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Kompetitivität eingegangen.[4] Im Folgenden soll es konkret darum gehen, wie sich kompetitive Praktiken in den Prozess des Machens positiv gedeuteter emotionaler Erfahrungen mit ludisch-virtueller Gewalt einschalten und inwiefern diese Praktiken eigene Erfahrungen hervorbringen. Dabei werde ich zwischen zwei Arten von Prozessen unterscheiden: erstens solche, in denen verschiedene Spieler spezifische Leistungen im Hinblick auf dasselbe Ziel erbringen und diese miteinander vergleichen; zweitens solche, in denen der Vergleich durch eine unmittelbare virtuell-körperliche Konfrontation zwischen zwei oder mehreren Spielern in Multiplayer-Games entschieden wird.

4.1.1 Highscore

Die beiden jungen Spieler auf dem Foto stehen lässig und doch konzentriert vor dem Videospielautomaten in der spärlich beleuchteten Videospielhalle. Es ist Anfang der 1980er-Jahre und die Automatenversion des 2D-Actionspiels *Joust*, bei dem man als ein (auf einem Vogel Strauß reitender) Ritter computergesteuerte (und ihrerseits auf Geiern reitende) Gegner zerstören muss, gehört zu den herausforderndsten Games in Spielhallen und an heimischen *Atari*-Computern. Die dritte Ausgabe der ersten deutschen Computerspielzeitschrift *Telematch* von 1983 liefert zum Foto der beiden jungen Spieler, die hier am *Joust*-Automaten stehen und parallel gegen die Computergegner antreten, eine ausführliche Reportage:

„‚Die schaffen locker eine Million Punkte!‘ hatte der Typ in der Spielhalle behauptet und dabei gegrinst. Na na! JOUST ist ja nicht gerade eines der leichteren Spiele. Wir selbst

---

3 | Aus medienpsychologischer Perspektive vgl. exemplarisch Katharina-Maria Behr/ Christoph Klimmt/Peter Vorderer: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 225-240; Tilo Hartmann: Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen. In: Ebd., S. 211-224; Peter Vorderer/Tilo Hartmann/Christoph Klimmt: Explaining the Enjoyment of Playing Video Games. The Role of Competition. In: Donald Marinelli (Hg.): ICEC Conference Proceedings 2003. Essays on the Future of Interactive Entertainment. Pittsburgh 2003, o.S.; aus medienwissenschaftlicher Perspektive vgl. exemplarisch Joël Kaczmarek: Gegnerschaft im Computerspiel. Formen des Agonalen in digitalen Spielen. Potsdam 2010; aus ethnografischer Perspektive vgl. exemplarisch T.L. Taylor: Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge, MA 2012.

4 | Als Ausnahme vgl. Stoll: Killerspiele als Sportgerät?; Ders: „Killerspiele“ oder E-Sport.

hatten, wenn's mal hoch kam, 16 Wellen überstanden. Und 100.000 Punkte machten uns schon glücklich. Also eine Million?
Wir trafen die beiden am 28. Februar in einer Hamburger SPIELOTHEK. Zeit: Etwa 9.30 Uhr. Kurzes Händeschütteln. Die Kandidaten setzen sich ans Gerät. ‚Ihr kommt also auf über eine Million?' – ‚Ja, so im Schnitt sind's 600.000 bis 800.000 Punkte. Einmal hat Rüdiger die Million geschafft.' – Aha! – ‚Dann wollen wir mal!'
Die gelben bzw. blauen Straußenkrieger rattern aus den freischwebenden Felsen. Und dann schreien auch schon die Geier. Der Punktestand der beiden ist bei den ersten Wellen annähernd gleich. Mal hat Rüdiger (21) 2.000 bis 3.000 Punkte Vorsprung, dann führt Joachim (20). [...] Und dann kommen die Urvögel in Staffeln. Krächzen. Greifen an. Werden getroffen. Das bringt Punkte. In unregelmäßigen Abständen lassen beide ihre Krieger kurz hochfliegen, damit der gefangene Geierreiter in der Lavahand bleibt. [...] Bei 1.113.050 Punkten ist das Spiel für Joachim vorbei. Rüdiger hat die Million auch schon geschafft, aber nur noch zwei Krieger übrig. Und dann passiert's: Es gelingt ihm, einen der Geierritter über die Lava zu locken. Die Hand packt unerbittlich zu und lässt nicht mehr los. Ein Punktesammeln ohnegleichen beginnt. Machen wir's kurz: Um 10.42 Uhr lässt Rüdiger leicht erschöpft Aktionstaste und Steuerknüppel los. Punktestand: 1.445.450 in der 58ten Welle. Das ist Rekord!"[5]

Im Mittelpunkt dieses Berichts steht vor allem eins: Punkte. Diese gehören deshalb seit der Entstehung von Computerspielen zu deren zentralen Elementen, weil sie einen systematischen Vergleich der Spielleistung erlauben. Dieser Vergleich wird in frühen Computerspielzeitschriften diskursiv als eine der ausschlaggebenden Motivationen für das Computerspielen und als Ankerpunkt besonders beglückender Erfolgserlebnisse dargestellt. „Gönnen wir uns gemeinsam den Spaß, besser als alle anderen zu sein!" – so bringen die Redakteure der *Telematch* diese Erfahrungsfacette bereits im Editorial zur ersten Ausgabe von 1983 auf den Punkt.[6]

Längst nicht in allen Spielen der damaligen Zeit tritt man direkt gegeneinander an, sondern man wetteifert vor allem darum, wer besser im Kampf gegen den Computer ist. In Videospielhallen tragen sich die BesucherInnen nach erfolgreicher Punktejagd jeweils in die Highscore-Listen eines Automaten ein, was einen lokalen Vergleich ermöglicht. Zu vermuten ist, dass auch befreundete HeimcomputerbesitzerInnen ihre Highscores miteinander verglichen. Darauf deutet zumindest eine Hypothese des fiktiven Computerspielexperten „Dr. Bobo" (alias Boris Schneider) hin, der in einer humorvollen Kolumne die frühen Computerspielkulturen aufs Korn nimmt: „Die Hypothese von der Schwierigkeit eines Actionspiels: Wenn es einfach aussieht, ist es schwer. Wenn es schwer aussieht,

5 | O.A.: Joust – Ein Fall für zwei. In: Telematch (1983), H. 4+5, S. 76-77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite76

6 | O.A.: Telematch. Das Spiel beginnt. In: Telematch (1983), H. 1, S. 3. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite2

ist es unmöglich. Wenn es unmöglich aussieht, hat es der Nachbar schon vor Tagen geschafft.“[7]

Um den immer zahlreicheren Automaten- und Heimcomputerspielern Anfang der 1980er-Jahre einen nicht nur lokalen Vergleich zu ermöglichen, druckt die *Telematch* kurzerhand eine Vergleichstabelle in der ersten Ausgabe mit ab. Darin sollen die LeserInnen ihre Punktzahlen zu verschiedenen Spielen notieren und an die Redaktion senden.[8] „Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister!“, titelt schließlich eine großformatige Überschrift in der dritten Ausgabe – „Was das heißt? Zunächst mal üben, sofern Sie sich noch nicht fit genug fühlen. Konzentrations- und Reaktionsvermögen schulen. Punkte sammeln, egal bei welchen VideoAutomaten [sic] und VideoComputerspielen [sic]. Darüber Buch führen und nachsehen, was andere schaffen.“[9]

Hier wird bereits sichtbar, dass die diskursive Vermittlung der Bedeutsamkeit von Punkten eng gekoppelt ist an die Leistungsanforderungen, die mit dem kompetitiven Vergleich verbunden sind. Immer wieder wird auch in den Testberichten dieser Zeit auf die Lust an der Herausforderung verwiesen.[10] Deren Bewältigung setzt Konzentration,[11] Reaktionsschnelligkeit,[12] die richtige Strategie[13] und vor allem Übung[14] voraus. Dann aber gilt: „Könner brillieren wie immer mit einem Riesen-Punktestand.“[15]

---

7 | Boris Schneider: Aus dem Labor von Dr. Bobo. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite72

8 | Vgl. Telematch (1983), H. 1, S. 41. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite40

9 | O.A.: Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister! In: Telematch (1983), H. 4+5, S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite44

10 | Vgl. exemplarisch O.A.: Threshold – oder: Das Problem, nicht aufhören zu wollen, aber zu müssen. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 22-23. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite22

11 | Vgl. exemplarisch Hartmut Huff: Final Orbit. Ist die Erde noch zu retten? In: Telematch (1984), H. 1, S. 56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite56

12 | Vgl. exemplarisch Hartmut Huff: Final Legacy. Strategie und Action. In: Telematch (1984), H. 7+8, S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-07_seite58

13 | Vgl. exemplarisch O.A.: Mega Force. Action wie im Kino! In: Telematch (1984), H. 4, S. 19-20. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-04_seite18

14 | Vgl. exemplarisch O.A.: Bruce Lee. Schlag auf Schlag. In: Telematch (1984), H. 5+6, S. 54-56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

15 | O.A: Die Atari-Offensive. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 32-33, hier: S. 33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite32

Kill-Death-Ratio

Die Freude an der eigenen Leistung, die durch Punkte vergleichbar gemacht wird, ist keinesfalls auf ludisch-virtuelle Gewalt beschränkt. Man misst sich auch in Spielen ohne ludisch-virtuelle Gewalt, doch immer wieder rücken Actiongames ins Zentrum der kompetitiven Prozesse. Die erste „Telematch Meisterschaft“, das „Duell der Besten“ 1983 in München, wurde beispielsweise anhand der Spiele *River Raid* und *Sea Quest* durchgeführt.[16] Beides sind Spiele, bei denen man mit seinem Avatar (ein Düsenjet bzw. ein U-Boot) durch das Abschießen von Gegnern (bspw. Panzern oder Haien) Punkte sammelt. Innerhalb kompetitiv ausgerichteter Computerspielkulturen wird also sehr früh der Kill zum Indikator für eine messbare Leistung. Computerspielgewalt wird damit zu einer zentralen Kategorie des Vergleichens von Spielerfolg.

Springen wir um 30 Jahre in die Gegenwart: Heute ist dieses Prinzip nicht nur fest in Computerspielkulturen verankert, sondern differenziert sich in sehr unterschiedliche Vergleichspraktiken aus. Diese orientieren sich daran, welche Statistiken, Punktetabellen oder Ranglisten ein Spiel zur Verfügung stellt. Die klassische Highscore-Liste am Ende des Spiels nimmt heute nur noch eine untergeordnete Funktion ein. Spieler erhalten in wesentlich kurzfristigeren Intervallen regelmäßiges Feedback. Im Singleplayer-Actiongame GTA5 beispielsweise werden nach kampfbetonten Aufträgen Statistiken zur eigenen Treffergenauigkeit und zur Anzahl der Headshots eingeblendet, nebst einer Bronze-, Silber- oder Goldmedaille für die Gesamtleistung im Verlauf der Mission.[17] In den analysierten Let's Play-Videos erregen solche Zwischendurch-Statistiken aber eher beiläufiges Interesse. Wirklich wichtig werden Punkte dort, wo verschiedene Spieler ihre Leistung miteinander vergleichen.

Das ist beispielsweise in Online-Multiplayer-Ego-Shootern wie *Battelfield 3+4* der Fall. Im meistgespielten Modus werden hier Punkte erstens für das Erobern von Flaggen des gegnerischen Teams, zweitens für Nebentätigkeiten wie das Heilen von Verbündeten oder Reparieren von Fahrzeugen, und drittens für das Töten von Gegnern vergeben. Aus den Punkten ergibt sich eine im Sekundentakt aktualisierte Leistungstabelle, die von jedem Spieler per Tastendruck aufgerufen werden kann. Die Praxis des permanenten Aufrufens dieser sogenannten Stats (Statistiken) gehört zum Alltag des Spielens. Theoretisch kann man bei *Battlefield 3+4* auch oben in der Rangliste stehen, ohne besonders viele Kills gemacht zu haben, beispielsweise indem man Punkte durch das Wiederbeleben getöteter Verbündeter ergattert. De facto stehen aber die Spieler mit den meisten Kills meist auch ganz oben in der Tabelle, und wichtiger noch: Viele Spieler schätzen weniger

---

16 | O.A.: TeleMatch-Meisterschaft: Duell der Besten. In: Telematch (1984), H. 1, S. 12. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite12

17 | Vgl. exemplarisch Gronkh: GTA V [HD+] #012 - Du kriegst, was Du gibst! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.9.2013), 21:35-22:00. https://www.youtube.com/embed/jsBtpw4A05Y?start=1295&end=1320

den Rang in der Tabelle, sondern ihre eigene sogenannte Kill-Death-Ratio als besonders bedeutungsvoll ein. „Man will ja, wie es so schön heißt, positive Stats haben“, kommentiert Petator im Interview. (IV18) Die geläufige Redewendung der „positiven Stats“ meint konkret: „Ich will [...] auf jeden Fall mehr Kills gemacht haben als dass ich gekillt wurde.“ (IV18) Eine besonders hohe Kill-Death-Ratio wird innerhalb von gemeinsam spielenden Gruppen auch regelmäßig hervorgehoben, indem man den entsprechenden Spieler lobt oder um seine Stats beneidet. Die jeweils beneideten Spieler machen zugleich hin- und wieder Screenshots von ihren Stats und laden sie auf ihr Gamerprofil auf einer Spieleplattform oder auch auf *Facebook* hoch, um sie so ihrem Freundeskreis zu präsentieren.

Aus der Bedeutung der Kills als Leistungsindikatoren können wiederum weiterführende Emotionspraktiken hervorgehen. Signifikant ist beispielsweise der immer wieder in Sprachkanälen zu hörende Vorwurf, dass ein Spieler einem anderen dessen Kill „geklaut“ habe. (FT) Der Vorwurf gründet auf der Ansicht, dass sich ein Spieler, beispielsweise durch das Angreifen und Verletzen eines Gegners, das Recht erworben hat, ihm auch den Todesstoß zu versetzen und den Kill als Punkt einheimsen zu dürfen. Kommuniziert wird durch den Vorwurf des Killdiebstahls also auch der Ärger darüber, dass dieser gerechte Lohn und die mit ihm einhergehende emotionale Erfahrung ausbleiben. Zugleich spricht der Vorwurf als regulierende Emotionspraxis dem Killdieb das Recht ab, sich über seinen Erfolg freuen zu dürfen.

Kurzum: Das Gefühl, besser als andere zu sein, ist in Multiplayer-Shootern vor allem gebunden an die Anzahl der erreichten beziehungsweise widerfahrenen Kills. Diese sind, wie es der Spieler Gunni formuliert, die „logische Einheit, um einen Maßstab zu haben, bei einem Ego-Shooter“.[18] Ob logisch oder nicht – durch die Wahl dieser Einheit wird eben nicht eine beliebige Leistung des Spielers, sondern sein virtuell-körperliches Können in der Ausübung von Computerspielgewalt in den Mittelpunkt des Vergleichs gerückt.

Damage per Second

Das gilt auch dort, wo es nicht um den konkreten Kill als Maßstab, sondern um das quantifizierbare Aktionspotenzial zum Killen geht. Ein Beispiel dafür bietet die Spielkultur von *The Elder Scrolls Online*. Hier kommt, wie in Kap. 3.3.2 beschrieben, der permanenten Aufrüstung und Optimierung des eigenen Avatars eine entscheidende Rolle für das Spielvergügen zu. Dabei wird der Avatarkörper gewissermaßen eingehüllt in eine Vielzahl an Tabellen und Zahlenreihen, die seine Stärken als Quantitäten veranschaulichen. Für jeden TESO-Avatar werden beispielsweise die Werte für die Hauptattribute (Magicka, Leben und Ausdauer) aufgeschlüsselt in zwölf differenziertere Einzelwerte beziehungsweise Prozentangaben. So erfährt man alle Details zu Maximalstärken, Regenerationsfähigkei-

18 | Dieses Zitat entstammt meiner früheren Studie zur Spielkultur von *Counter-Strike*, vgl. auch Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 40.

ten, verschiedenen Schadenswerten, Fähigkeiten für kritische Treffer, Rüstungswerten und Magieresistenzen. Indem Spieler die Werte ihres Avatars ausbauen, machen sie einerseits positive emotionale Erfahrungen mit der Weiterentwicklung und Aufrüstung ihres virtuellen Körpers (vgl. Kap. 3.3.2) – insofern die Aktionspotenziale aber auch das Ergebnis der eigenen Spielleistung sind, wird der Avatar zugleich zu einer Art Verkörperung der Spielleistung und damit auch zum Ankerpunkt eines kompetitiven Leistungsvergleichs. Zugespitzt formuliert: Jeder Avatar in TESO ist eine wandelnde Highscore-Tabelle.

Dieser Highscore wird vom Avatar aber nicht nur als Schmuck getragen, sondern wird zugleich zum Aktionspotenzial in der weiteren Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Ein Avatar, der mehr Punkte gesammelt hat, wird zugleich stärker. Dadurch kann ein Vergleich der Stärke des Avatars zugleich zu einem Vergleich der bisher erreichten Leistungen werden. Das wird nirgends so deutlich, als wenn TESO-Spieler ihre sogenannten DPS-Werte vergleichen. DPS steht für „Damage per Second" und der entsprechende Wert gibt Aufschluss darüber, wieviel Schaden ein Avatar in einem längeren Kampf durchschnittlich pro Sekunde anrichten kann. (FT) Er berechnet sich aus den verschiedenen Attributen des Avatars, aus den Attributen seiner Waffen, den Boni seiner verschiedenen Nahrungsmittel und zusätzlich aus der sogenannten Skill-Rotation. Letztere meint die zirkulierende Anwendung verschiedener Kampffähigkeiten – verschiedene Schläge, Angriffskombinationen oder Kampfzauber –, die aufeinander aufbauen und sich im Idealfall perfekt ergänzen sollen, um so den größtmöglichen Schaden anzurichten. Während der DPS-Wert AnfängerInnen in TESO kaum ein Begriff ist, gehört er zu den Lieblingskonversationsthemen der Vielspieler im sogenannten Endgame, also unter den Spielern mit einer sehr hohen Stufe – zumindest derjenigen, die innerhalb ihrer Gruppe die Aufgabe eines sogenannten Damage Dealers (DDs) eingenommen haben. DDs laden sich verschiedene Plugins (also Zusatzsoftware) herunter, um den DPS-Wert exakt auslesen zu können, und teilen ihn sich gegenseitig häufig mit. Nur wenn der DPS-Wert hoch genug ist, können sie im Endgame erfolgreich an den sogenannten „Raids" ihrer Gilde (also anspruchsvollen, koordinierten Raubzügen in einer Spielergruppe) teilnehmen, um besonders wertvolle Gegenstände zu ergattern. (FT)

Der Avatar als wandelnde Highscore-Tabelle ist also weit mehr als nur Zeugnis der eigenen Leistung. Der Highscore wird zugleich zum quantfizierten Aktionspotenzial für ludisch-virtuelle Gewalt, was ihn wiederum zum prägenden Faktor innerhalb der sozialen Dynamik von Spielergruppen macht.

4.1.2 Player versus Player

Das vorangegangene Kapitel beschrieb Prozesse, in denen Spieler ihre Leistungen im Hinblick auf dasselbe oder zumindest ein ähnliches Ziel vergleichen. Dieses Ziel ist meist die effektive Ausübung von Computerspielgewalt. Das Gefühl, besser zu sein, ergibt sich aus der Übertragung dieses Erfolgs in eine quantifizier-

bare Summe. Im Folgenden geht es um eine damit zwar verknüpfte aber doch zu unterscheidende Form des Vergleichs, in der sich das Gefühl, besser zu sein, aus der direkten virtuell-körperlichen Konfrontation mit einem Gegner ergibt.

Ausklammern möchte ich dabei die Erfahrungen in Singleplayer-Spielen. Zwar kommt es auch hier zu zahlreichen direkten Konfrontationen mit (teils als menschliche Körper simulierten) Gegnern,[19] doch es bleibt ein für kompetitive Prozesse entscheidender Unterschied bestehen: „Also der Unterschied ist erstmal sehr offensichtlich in meinen Augen“, kommentiert Limaneel im Interview: „Ein Mob [computergesteuerter Gegner, C.B.] reagiert geskriptet.“ (IV11) Letzteres meint, dass der Gegner nach festgelegten Programmskripts handelt, die determinieren, in welchen Situationen er wie reagiert. Das macht die Auseinandersetzung verhältnismäßig berechenbar und einseitig. Ein menschlicher Spieler dagegen, so Limaneel, „agiert und reagiert, setzt dich selbst unter Druck, nimmt den Druck raus, versucht zu entkommen. Die Konfliktsituation ist deutlich komplexer.“ (IV11) Auch die 16-Jährige Miralla meint: „Um Spieler zu killen, brauchst du *Skill* [Können, C.B.]! Wenn du nen NPC [Non Player Character, computergesteuerten Gegner, C.B.] killen willst, musst du einfach nur deren Komboabfolge [geskriptete Angriffsstrategie, C.B.] [...] beobachten und auswendig lernen. Das ist kein Problem. Deshalb ist PvE [Player versus Environment, der Kampf gegen computergesteuerte Gegner, C.B.] auch viel einfacher als PvP [Player versus Player, Kampf Spieler gegen Spieler, C.B.].“ (IV9)

Dass computergesteuerte Gegner und ihre Leistungen eben nur das Ergebnis der Programmarchitektur sind, bleibt als implizites Wissen der Spieler stets präsent. Die Fähigkeiten von Computergegnern sind im wahrsten Sinne des Wortes kein Vergleich zum eigenen Können – doch erst dieser Vergleich verleiht der Konfrontation mit ihnen eine kompetitive Dimension. Das betont auch Tarox im Interview: „Für mich ist der Unterschied [...], dass du [im PvP, C.B.] gegen jemanden gespielt hast, der von seinen Fähigkeiten her in der Lage wäre, dich zu besiegen. Wenn man mal ehrlich ist, so ein Eins-gegen-Eins gegen einen Mob [schwacher Computergegner, C.B.] im PvE, also wenn du da stirbst, tut's mir leid irgendwie.“ (IV13) Wenn man es dagegen schafft, im Kampf gegen einen menschlichen und von seinen Fähigkeiten potenziell gleichwertigen Gegner „trotzdem die Oberhand zu behalten“, so formuliert es die 39-Jährige Lela, „macht einen [das] glaube ich noch ein bisschen mehr stolz.“ (IV10) Und auch Limaneel meint: „Gegen ein intelligentes Wesen irgendwie an dieser Stelle derjenige zu sein, der am Schluss obsiegt, finde ich die interessantere Herausforderung als [bei] einem geskripteten Bot.“ (IV11)

---

19 | Medienpsychologische Ansätze fassen mitunter auch die Konfrontation mit computergesteuerten Gegnern unter den Begriff der Kompetitivität beziehungsweise des Wettkampfs oder Wettbewerbs. Vgl. u.a. Hartmann: Let's compete!; Hartmann/Klimmt: Explaining the Enjoyment of Playing Video Games.

Diese besondere Art der Herausforderung ist es, die dem Leistungsvergleich durch direkte Konfrontation mit einem menschlichen Gegenspieler eine eigene Erfahrungsqualität verleiht. Und wenn der Gegner dann noch ein Spieler ist, von dem man weiß, dass er viel Skill hat, ist der Stolz besonders groß. Tommy erklärt:

„Wenn man einen guten Spieler besiegt, wie zum Beispiel den King Klong [ein sehr starker Spieler einer gegnerischen Fraktion, C.B.], dann freut einen das natürlich, weil man weiß: ‚Boah, der hat echt was drauf. Und ich hab ihn fertig gemacht!' Das wäre so, als wenn du im Eins-versus-Eins Christiano Ronaldo besiegst, ihn umdribbelst und ein Tor schießt oder sowas. Ich mein, es ist ja auch was anderes, gegen nen Sandsack zu boxen oder gegen Klitschko zu boxen, ne (lacht)?" (IV23)

Die Parallelisierung dieser Art von kompetitiven Computerspielprozessen mit konventionellen Sportarten wie Fußball oder Boxen taucht in Interviews immer wieder auf.[20] Dadurch bringen die Spieler vor allem zur Sprache, dass es ihnen um einen kompetitiven Leistungsvergleich geht. Der Hinweis dient zwar einerseits als Rechtfertigungsstrategie und positive Perspektivierung ihres Hobbys in Anbetracht der Killerspiel-Debatte. Doch der wiederholte Verweis auf Sportarten ist auch deshalb signifikant, weil er das Potenzial einer durch spezifische Regeln gelenkten physischen Konfrontation als ein effektives Mittel des Leistungsvergleichs hervorhebt, der die Mobilisierung besonderer emotionaler Erfahrungen erlaubt. Wie dieser Zusammenhang in komplexe kompetitive Prozessen eingebunden wird, zeigt sich auch auf LAN-Partys, die im Folgenden im Mittelpunkt stehen.

Zwischen Sport- und Computerspielkultur

„Ey Alter, ich bin überhaupt nicht nervös!", tönte es von der Rückbank meines Autos. (FT) Ich saß vorne am Steuer, neben mir der 25-Jährige Spieler Skilly und hinter mir der 21-Jährige Fox, der die letzte halbe Stunde immer unruhiger und zappeliger geworden war. Zuvor hatte er sich wegen Kopfschmerzen beschwert und befürchtet, dass er nicht im Turnier antreten könne. Ein paar Kopfschmerztabletten später war er wieder fit, dafür völlig überdreht. Sein langjähriger Freund Skilly gab mir zu verstehen, dass sein jüngerer Kumpel vor dem Turnier öfter nervös werde – das wollte Fox sich natürlich nicht gefallen lassen und wehrte sich lautstark gegen diese Behauptung.

Nervosität passte nicht ins Selbstbild des 21-Jährigen. Schließlich gehörte der ehemals professionelle Leichtathletik-Sportler auch in *Counter-Strike* zu den Besten. Kennengelernt hatte ich Fox auf der ersten von mir besuchten LAN-Party, auf der ich eher ziellos von Team zu Team pendelte, mit Spielern ins Gespräch kam und bei den Turnieren zusah. Der junge Mann mit dem stets wachen, geradezu rastlosen Blick stach aus der Masse heraus. Er schrie und jubelte nicht nur lauter

20 | Vgl. dazu auch Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 92.

und schriller als alle anderen durch die Halle der LAN-Party, sondern er spielte auch besser. Ich selbst hatte viele Stunden online *Counter-Strike* gespielt, doch die Reaktionsschnelligkeit und Präzision, mit der Fox durch die engen Umgebungen huschte und punktgenaue Headshots verteilte, kam mir geradezu unglaubwürdig vor. Hätte ich online gegen ihn gespielt, hätte ich ihn mit Sicherheit für einen Cheater gehalten, der einen Aimbot (für das bessere Zielen) oder einen Wallhack (um durch Wände sehen zu können) verwendet. Hier aber sah ich den drahtigen jungen Mann mit dem angespannten Gesicht, dem kerzengerade durchgestreckten Rücken und den flinken Fingerbewegungen unmittelbar vor meinen Augen erstaunliche Leistungen vollbringen. T.L. Taylor kommentiert in der bisher ausführlichsten ethnografischen Studie zu Electronic Sports: „In the same way traditional sports shape embodied action, elite computer game play also inscribes itself on the body of players, refining over time the most nuanced yet complex circuit of action.“[21]

Wie als Beweis für seine Professionalität hielt Fox' Avatar neben den zahlreichen virtuellen Schusswaffen ein besonders elegantes Klappmesser in der Hand – ein teurer Waffen-Skin, den sich nur wirklich engagierte Spieler leisten (vgl. Kap. 3.3.1). Im physischen Raum trug er, genau wie seine Mitspieler, einen extra für ihr Team angefertigen Kapuzenpullover, auf dessen Rückseite wie auf einem Trikot sein tatsächlicher Name und das Emblem seines Clans *Blackshades* prangte. Mit den *Blackshades* spielte er schon eine ganze Weile zusammen, vor allem mit seinem Kumpel Skilly, ein im Vergleich zu Fox unscheinbarer und ruhiger Typ. Die beiden hatten sich vor Jahren auf einer LAN-Party kennengelernt und waren seitdem beste Freunde. Sie trafen sich regelmäßig auch offline, doch zugleich trainierten sie mehrmals wöchentlich für mehrere Stunden *Counter-Strike* mit ihrem Clan. Dazu versammelten sie sich im Online-Sprachkanal, klärten gemeinsam Taktiken ab, studierten haargenau Bewegungsabläufe ein und trugen natürlich Wettkämpfe gegen andere Teams aus. Online spielten sie in der *Electronic Sports League* (ESL), die bekannteste Liga für Spiele wie *Counter Strike* oder *Battlefield*, die von der Struktur her an konventionelle Sportligen erinnert. Erklärtes Ziel der *Blackshades* war es, in die *Electronic Sports League Pro Series* (EPS) aufzusteigen, in der nur die besten Teams weltweit antreten dürfen.

LAN-Partys sind die Highlights im ansonsten online stattfindenden Spielalltag der Profi-Zocker und zugleich Knotenpunkte kompetitiver Computerspielkulturen.[22] Allerdings war diese erste von mir besuchte LAN-Party – das zumindest

21 | Taylor: Raising the Stakes, S. 39.

22 | Vgl. zu LAN-Partys u.a.: Andreas Hepp/Waldemar Vogelgesang: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsform und Aneignungsweise. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 13-22; Benjamin Jörissen: Virtual Reality on the Stage. Performing Community at a LAN-Party. In: Patrik Hernwall (Hg.): Envision. The New Media Age and Everyday Life. Stockholm 2004, S. 23-40; Tony Manninen: Virtual Team Interactions in Networked Mul-

versicherte mir Fox, als ich nach einem Match mit ihm ins Gespräch kam – eigentlich nur eine kleine und unbedeutende. Er musste es wissen, dachte ich mir, schließlich hatten er und sein Clan in den vergangenen zwei Tagen und Nächten die restlichen *Counter-Strike*-Spieler unter den ca. 300 Anwesenden locker in die Tasche gesteckt und gerade das Turnier gewonnen. Umso erfreuter war ich, dass er mir anbot, die *Blackshades* einige Wochen später auf eine noch größere LAN-Party zu begleiten.

So fand ich mich schließlich im Auto mit Skilly und Fox wieder, der sich lautstark gegen den Vorwurf der Nervosität wehrte. Dabei hatte er mir kurz zuvor noch erzählt, dass er manchmal während der LAN auch gern ein Bierchen trinke. Denn, so verriet er mir: „Da trau ich mich mehr, in die Zweikämpfe reinzugehen." (FT) Auch hier ist die an Fußballkultur erinnernde Wortwahl kein Zufall: Teams stellen beispielsweise auch ein „Line-Up" auf oder achten im Spielprozess auf das richtige „Pushing". (FT) Später im Interview konkretisiert Fox, dass für ihn *Counter-Strike* ganz konkret mit einem Sport vergleichbar ist:

„Für mich ist eSport [Electronic Sport, C.B.] wirklich was sehr sehr ähnliches [wie ein konventioneller Sport, C.B.]. [...] Einfach der einzige Punkt, den man unterscheiden muss, ist halt dieses Körperliche, dieses Physische insgesamt. [...] Womit man es jetzt vergleichen muss sind einfach so Fußball, oder sonstwas, Handball, so Teamsportarten, Volleyball, whatever. Und ich finde man kann es sehr gut vergleichen. Also so ne Sportart bringt eine Disziplin und so weiter. Du musst ja auch geistig dabei sein. [...] Es gibt schon sehr sehr viele Punkte, die einfach vergleichbar sind [...]."

Dass konventionelle Sportarten auch bei Computerspielturnieren als Referenzfelder dienen,[23] spiegelt sich auch in den Praktiken der Spieler, einerseits durch die Verwendung von Begriffen aus konventionellen Sportkulturen, aber zugleich – wie später zu zeigen ist – durch die Übernahme ihrer emotionalen Konventionen. Einen Vorgeschmack darauf gab mir Fox, während wir im Auto sitzend weiter dem Turnier entgegenfuhren: Er versprach, dass mich auf der LAN-Party später Stadion-Gesänge erwarten würden und stimmte prompt in der Melodie des Fußballfan-Gesangs „Oleeee, Oleeee, Ole, Ole, Ole!" eine Hymnisierung ihres Clannamens an: „Blackshaaades, Blackshaaades, Blackshades, Blackshades, Blackshades!" (FT)

---

timedia Games – Case: „Counter-Strike" – Multiplayer 3D Action Game. In: Proceedings of PRESENCE2001 Conference. Philadelphia 2001, o.S.; Taylor: Raising the Stakes; T.L. Taylor/Emma Witkowski: This Is How We Play It. What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. In: Yusuf Pisan (Hg.): Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games. Monterey, CA 2010, o.S.

23 | Vgl. zum Sport als Referenzfeld kompetitiver Kulturen auch Tauschek: Zur Kultur des Wettbewerbs, S. 25-26.

Schließlich kamen wir in dem kleinen Vorort einer deutschen Großstadt an, in der die VeranstalterInnen zwei Turnhallen angemietet hatten. Schon auf dem Parkplatz herrschte geschäftiges Treiben. PCs wurden von den fast ausschließlich männlichen Besuchern – die meisten von ihnen zwischen 16 und 30 Jahre alt – aus Kofferräumen ausgeladen und in die Halle geschafft. Als ich selbst die Halle betrat, lächelte Skilly über mein erstauntes Gesicht und kommentierte: „Ja, das ist schon was ganz anderes als beim letzten Mal." (FT) Ein Dutzend KoordinatorInnen waren mit der Anmeldung und Platzvergabe beschäftigt; rechter Hand verkaufte ein auf Electronic Sport spezialisierter Hardwarehersteller seine Waren, beispielsweise eine Gaming-Maus, die auf einem großformatigen Plakat beworben wurde mit den Worten: „Express yourself with unrivaled precision". (FT) Vor uns eröffnete sich die Turnhalle, von deren eigentlicher Funktion kaum noch etwas zu erkennen war. Ein Großteil der insgesamt sechshundert Spieler hatten hier und in einer kleineren Nebenhalle bereits ihre PCs auf den zahllosen Tischreihen aufgebaut und daneben Chipstüten und Energydrinks bereitgestellt. Viele Spieler trugen professionell gestaltete Trikots aus dünnen Stoffen, die an Sporttrikots erinnerten und auf denen die Logos von Sponsoren prangten. Die *Blackshades* schämten sich geradezu für ihre dicken, weißen Kapuzenpullis, die im Gegensatz zu den professionellen Outfits eher plump und amateurhaft wirkten.

Neben Fox und Skilly waren drei andere Mitglieder des Clans anwesend, plus ein befreundeter Spieler als „Moral Support", wie er sagte. (FT) Auf einer Tischreihe in der Mitte der Halle bauten die fünf Spieler nebeneinander ihre PCs auf. Die drei zentralen Turniere der LAN-Party fanden in den Spielen *League of Legends* (eine Art Strategie-Actionspiel-Mischung), *Battlefield 4* und *Counter-Strike: Global Offensive* statt. Bei letzterem Spiel werden Wettkämpfe nach festgelegten Regeln und für eine festgelegte Anzahl an Runden mit fünf gegen fünf Spielern ausgetragen. Man spielt abwechselnd als Terroristen oder Antiterror-Einheiten. Die eine Seite muss eine Bombe legen und zur Explosion bringen, die andere genau das verhindern. Alternativ können alle Gegner ausgeschaltet werden. Wer tot ist, muss bis zum Ende der Runde warten.

Das Antiterror-Szenario des Spiels war auf der LAN-Party (genau wie online) quasi bedeutungslos. Nichts am Spielverlauf oder den sie umgebenden Kommunikationsprozessen wies darauf hin, dass die Spieler Bezug auf das Kriegsnarrativ oder gar den zeitpolitischen Hintergrund der Repräsentationen nahmen. Der Antiterror-Hintergrund wurde vielmehr fraglos als integraler Bestandteil einer über zehn Jahre gewachsenen Spielkultur akzeptiert, in der ein kompetitiver Leistungsvergleich im Vordergrund steht.

Bis das offizielle *Counter-Strike*-Turnier in Gang kam, vergingen mehrere Stunden, in denen die Spieler unter anderem ihren „Warmup" auf einem speziell dafür zur Verfügung gestellten Server (d.h. hier, einem für alle Spieler zugänglichen virtuellen Spielraum) durchführten. (FT) Die ebenfalls aus konventionellen Sportarten entlehnte Vorstellung eines Aufwärmens meint hier weniger das

Aufwärmen der entsprechenden Muskeln (die notwendigen Bewegungen während des Spielens beschränken sich auf die Hände, Finger und Augen). Mit dem Aufwärmen ist vielmehr ein Prozess des Sich-Einfindens in die *embodiment relation* zum eigenen Avatar gemeint. Denn die dadurch erreichte körperliche Unmittelbarkeit der durch den Avatar vermittelten Wahrnehmung wie auch der durch ihn durchgeführten Spielaktionen ist nicht nur entscheidend für vergnügliche virtuell-körperliche Erfahrungen, wie sie in Kap. 3 beschrieben wurden, sondern zugleich Voraussetzung für den Erfolg in kompetitiven Prozessen. Fox fand sich jedenfalls wie immer schnell in die *embodiment relation* zu seinem Avatar ein. Mit einer kleinen Geste wies er einen Kumpel, der mit mir gemeinsam hinter ihm saß, auf seine Stats hin: 50 Kills zu 30 Deaths, ohne sich wirklich anzustrengen. Das Kopfweh schien völlig verflogen – er war in Topform.

Ganz nebenbei merkte Fox einem anderen Mitspieler gegenüber während des Warmups an, er könne sich vorstellen, dass er auf dieser LAN „entdeckt" werde. (FT) Diese beiläufige, beinahe schüchterne Anmerkung verweist auf einen Vorstellungshorizont, der für engagierte *Counter-Strike*-Spieler zum Alltag gehört. Immer wieder zeigte sich in der teilnehmenden Beobachtung die Überzeugung, es gebe durchaus Spieler, die durch ihre Leistungen in *Counter-Strike* berühmt werden und genug Geld mit dem Spielen verdienen, um davon Leben zu können. Indem die ESL für ausgewählte Turniere hohe Preisgelder bezahlt und die entsprechenden Matches wie eine konventionelle und populäre Sportart inszeniert, inklusive professioneller KommentatorInnen, Vor- und Nachspielanalysen, zahlreichen statistischen Auswertungen der einzelnen Leistungen und natürlich Pokalverleihungen samt Konfettiregen,[24] fördert sie diese Wunschvorstellung einer *Counter-Strike*-Karriere und schürte so auch Fox' schüchterne Hoffnung, „entdeckt" zu werden. Als ich Fox und Skilly während der Autofahrt fragte, ob sie – wenn sie die Chance dazu bekämen – mit *Counter-Strike* gerne ihren Lebensunterhalt verdienen würden, antworteten sie ohne zu zögern: Natürlich, das wäre ein Traum.

Vor diesem Hintergrund steht für die Spieler auch außer Frage, dass man mit ludisch-virtueller Gewalt die gleichen Erfahrungen machen kann wie in einem konventionellen Sport, insbesondere, dass man dadurch die gleiche Art einer emotional positiv zu deutenden Anerkennung erhält. In der Spielkultur von *Counter-Strike* werden die Konventionen klassischer Sportarten aufgegriffen und in den Kontext des Computerspielens eingebettet. Dabei bleiben manche Praktiken und Prozesse persistent, doch zugleich werden sie auf neue Weise rekombiniert

24 | Zahlreiche Bilder, Texte und Videos, die diesen Vorstellungshorizont mitkonstruieren, finden sich bspw. auf http://pro.eslgaming.com/deutschland/. Dort wird im März 2015 auch in Großbuchstaben verkündet: „In 13 Jahren wurde in 29 Saisons insgesamt 2,734,000 € Preisgeld ausgelobt. Dabei wurde 145 mal ein Deutscher Meister gekürt." http://pro.eslgaming.com/deutschland/rueckblick/

und ermöglichen veränderte Erfahrungen.[25] Für die vorliegende Studie ist das interessant, insofern hier der Prozess ludisch-virtueller Gewalt mit bestehenden emotionalen Routinen und Konventionen verflochten wird, die in unserer Gesellschaft nicht nur akzeptiert sind, sondern denen ein hoher Stellenwert zugesprochen wird. Diese zirkulieren um das Machen emotionaler Erfahrungen im Zuge eines permanenten Leistungsvergleich in der direkten, hier virtuell-körperlichen, Konfrontation mit Gegnern.

Das Turnier

Als spät in der Nacht die Gruppenauslosung für das *Counter-Strike*-Turnier endlich durch war, mussten die *Blackshades* erst einmal schwer schlucken. In ihrer Startgruppe waren gleich mehrere richtig starke Teams, und nur die besten zwei würden es ins Achtelfinale schaffen. Das wird kein einfaches Ding, sagten sie. Ihr fünfter Mann, der „Moral Support", sprang sogleich in die Bresche und erfüllte seine Funktion: „Nicht drüber Nachdenken, das macht ihr schon!", feuerte er die fünf Spieler an. (FT)

Um halb eins nachts startete das erste Match. Der Gegner gehörte zu den leichten der Gruppe. Dennoch waren die fünf Jungs hörbar angespannt. Einer beschwerte sich mit Nachdruck über die zu niedrige Tischplatte. Er könne sich hier nicht richtig einrichten, weil die Arme in einem zu steilen Winkel geneigt seien, er die Hände dann schief halten müsse und deshalb an den Tasten vorbeitippe.

Doch jetzt hatten die Spieler schlicht keine Zeit mehr, sich über die widrigen Umstände zu beklagen. Die sogenannte Messerrunde eröffnete das Spiel. Hier treten die insgesamt zehn Avatare nur mit Messern bewaffnet gegeneinander an, um zu bestimmen, wer seine Startseite (entweder Terroristen oder Antiterror-Einheiten) wählen darf. Die *Blackshades* stürmten nach vorn und Fox sprang mit seinem elegant gestalteten Klappmesser mitten unter die Gegner – eigenhändig erledigte er gleich vier von ihnen. „So sieht's nämlich immer aus bei dem Jungen! Biestig!", brüllte er freudig durch die Halle in die vermutete Richtung seiner Gegner, die irgendwo unter den hunderten anderen Gamern saßen. Mit „dem Jungen" meinte er sich selbst, und durch den Ausruf „Biestig!" brachte er seine sich selbst unterstellte, ungestüme Kraft zum Ausdruck. Dann aber wurde er wieder ruhiger und wies seine Mitspieler mit konzentrierter Stimme an, trotz der offensichtlichen Unterlegenheit der Gegner „nicht zu arrogant" zu werden. Man solle sich nicht überlegen fühlen, sondern das Spiel konsequent durchziehen und möglichst jede einzelne Runde gewinnen. (FT) Gesagt, getan: Das Match endete 16 zu 1 für die *Blackshades*.

---

25 | Zu einer Konzeptualisierung des Wechselverhältnisses von Persistenz und Rekombination vgl. Klaus Schönberger: Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111 (2015), H. 2, S. 201-213.

Draußen vor der Halle gönnten sie sich daraufhin erst einmal ein Bier mit Zigarette. Taktiken wurden nochmals besprochen, mögliche Spielvarianten zur Debatte gestellt, Positionswechsel ins Auge gefasst. Die Stimmung war jetzt wieder zuversichtlich, insbesondere Fox war fröhlich aufgedreht. Als sich einer seiner Kumpels über seine dünnen Handgelenke lustig machte, konterte er: „Aber geht rein mit, ne?“ – meinend: aber er trifft mit dieser Hand gut – „Für ne Maus reicht's!“ (FT)

So kämpften sie sich weiter durchs Turnier. Über manche Gegner liefen sie, wie es Fox formulierte, „kurz drüber“ (FT), an anderen scheiterten sie dagegen kläglich. Nach mehreren Spielen bis tief in die Nacht, gefolgt von nur wenigen Stunden Schlaf und weiteren Spielen am Vormittag des kommenden Tages, standen sie schließlich vor der Entscheidung: Sie mussten das beste Team ihrer Gruppe mit mindestens 16 zu 4 besiegen, um im Turnier weiterzukommen. Zwar kämpften sie verbissen um diesen Sieg, doch sie schafften nur einen Gleichstand und schieden bereits in der Vorrunde aus. Enttäuschung machte sich breit.

Während sie nun etwas ziel- und lustlos vor ihren Rechnern saßen, kam es eine Tischreihe weiter zu einer plötzlichen Menschenansammlung. Zwei der Top-*Counter-Strike*-Teams trugen hier gerade ein Match aus, als die OrganisatorInnen das Spiel unterbrachen. Der Grund: Cheating-Verdacht. Eine anonyme Person hatte einen der Spieler beschuldigt, Cheats beziehungsweise Hacks zu verwenden, die ihn im Spiel besser treffen lassen.[26] Auch im Online-Alltag von *Counter-Strike* wird dieser Vorwurf regelmäßig geäußert.[27] Tatsächlich hatte der hier auf der LAN-Party beschuldigte Spieler, so erklärte mir Fox, früher mit Leuten zusammengespielt, die allesamt als Cheater entlarvt und daraufhin aus der ESL verbannt wurden. Seitdem sei auch er als Cheater stigmatisiert, obwohl ihm niemals ein Betrug nachgewiesen wurde. Während sich ein technischer Administrator über den Rechner des Beschuldigten beugte und dessen Festplatte nach verdächtigen Dateien durchsuchte, versammelten sich immer mehr Menschen hinter ihnen und warteten gespannt auf das Ergebnis. Dann aber Entwarnung: Alles legitim, der Wettkampf konnte weitergehen.

Inzwischen hatten auch die *Blackshades* wieder neuen Mut gefasst. Es wurde ein sogenanntes „Loser-Bracket“ eröffnet, ein zweites Turnier, in dem diejenigen Teams antreten durften, die in der Vorrunde ausgeschieden waren. (FT) Fox war jetzt wieder gut drauf. Beim ersten Spiel in diesem zweiten Turnier stimmte er – wie im Auto angekündigt – eine fußballmäßige Hymne an: „Nineshaaapes, ohooo!“ Genauso lautstark rief er immer wieder „Wuuuuh!“ und „Yeah!“, wenn ihm oder seinen Teamkollegen eine gute Aktion gelang. (FT) Das erste Spiel hatte

26 | Vgl. ausführlich zum Thema Cheating Mia Consalvo: Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, MA 2007; Julian Kücklich: Forbidden Pleasures. Cheating in Computer Games. In: Melanie Swalwell/Jason Wilson (Hg.): The Pleasures of Computer Gaming. Jefferson, NC 2008, S. 52-71.

27 | Vgl. dazu ausführlicher Bareither: Ego-Shooter-Spielkultur, S. 83-87.

es aber bereits in sich. Einer von Fox' Mitspielern regte sich heftig auf, als sie unnötig eine Runde verloren. Was der Scheiß denn solle, fuhr er seinen Kollegen an, der zuvor einen Fehler gemacht hatte. Fox war aber zur Stelle und entschärfte auf spektakuläre Weise die Bombe der Terroristen, kurz bevor sie explodierte. „Ihr Noobs [Anfänger, C.B.]!", rief er mit lauter Emphase den Gegnern durch die Turnhalle entgegen. (FT) Am Ende siegten sie 16 zu 11 und Fox gab „Fistbumps" in alle Richtungen, eine Art Abklatschen mit den anderen Teammitgliedern durch das lockere Zusammenstoßen der geballten Faust.

Auch dieses Turnier zog sich durch den ganzen Tag bis tief in die Nacht. Mal gewannen die *Blackshades*, mal verloren sie hoch. Ich selbst zog mich irgendwann zurück und schlief sofort ein. Geweckt wurde ich von einer *WhatsApp*-Nachricht um halb neun morgens: Fox teilte mir mit, ich solle schnell kommen. Sie hatten fast die ganze Nacht durchgespielt und standen im Finale. Zurück in der Halle fand ich die fünf Jungs todmüde an ihren PCs sitzen. Ganze Berge von leeren Energy-Drink-Dosen türmten sich zwischen den Rechnern. Neben ihrer Tischreihe hatte sich ein Unbekannter kurzerhand in seinem Schlafsack auf den Boden gelegt. Einer der *Blackshades* war krank, hatte sogar Fieber. Aufgeben wollte er trotzdem auf keinen Fall, denn das hätte geheißen, sein Team im entscheidenden Moment im Stich zu lassen.

Das Finale begann, die *Blackshades* gewannen die Messerrunde und jubelten absichtlich so laut, dass es die Gegner, die nur zwei Tischreihen weiter saßen, hören mussten. Als Antwort schallte es herüber: „Das war dein letzter Frag [Kill, C.B.] auf der Map [in dieser Spielumgebung, C.B.]!", gefolgt vom allgemeinen Gelächter aller Beteiligten. (FT) Immer wieder tönten während des Spiels Jubelrufe und Provokationen von einer der Spielergruppen zur anderen. Dazwischen herrschte stets angespannte Konzentration. Kurz und knapp wurden die taktischen Ansagen über das Headset an die Teammitglieder weitergegeben: „Mitte!", „Lang drauf!", „Bombe drop!", und ähnliche Kurzbezeichnungen schwirrten durch den Raum. (FT)

Das Spiel verlief denkbar knapp. Erst lagen die *Blackshades* einige Runden zurück, schließlich stand es aber 14 zu 14. Wer zuerst 16 Runden gewinnen sollte, würde das Turnier für sich entscheiden. Fox und Skilly verteidigten als Antiterror-Einheiten ihre Position. Fox ging hinter einer Kiste in Deckung. Skilly rief ihm gehetzt die Positionen der Gegner zu, die er selbst erspähen konnte: „Haus! Sandkasten! Sandkasten noch einer! Noch einer Sand! Noch oben einer!", bis Fox aus der Deckung sprang und den letzten Gegner gekonnt mit einem Headshot erledigte. Schrille Jubelrufe ertönten, Skilly riss die geballten Fäuste in die Höhe. „Los Jungs!", rief Fox mit heiserer Stimme, „letzte [Runde] jetzt! Auf geht's!", und gab Skilly einen Fistbump. (FT)

Später im Interview erinnert sich Skilly, dass einer der Gegner hier einen entscheidenden Fehler gemacht hatte, indem er zu weit aus seiner Deckung herausgekommen war. So einen Fehler mache eigentlich nur ein „Vollnoob", kommentiert er und fügt an:

„Und Fox holt [killt, C.B.] ihn dann auch noch so sensationell. Und das war dann halt auch so wieder so ein Push, wo ich dachte: ‚Alter, wenn wir das jetzt noch so krass, aus einer verlorenen Situation das Ding noch reißen ey, müssen wir das Ding jetzt auch so mit nach Hause nehmen!' So nach dem Motto. Das pusht halt dann noch ungemein. Ich glaub dann hat auch jeder sich dazu geäußert und einen kleinen Jubelschrei rausgelassen [...]. Da denkst du dir so: ‚Jetzt weißt du, für was du hier die ganze Scheiße machst. Jetzt willst du es auch gewinnen.'" (IV6)

Auf diese Weise motiviert, holten sie die letzte Runde mit Leichtigkeit. Die fünf Spieler sprangen auf, jubelten, alle klatschten miteinander ab. „Sauber, Jungs", meinte einer. „Richtig nice, Mann!", antwortete Fox. (FT) Wie üblich nach solchen Spielen, gingen sie schließlich zu den besiegten Gegnern und klatschten – sportlich fair – auch mit ihnen ab.

Leistungsvergleich und Dominanzerfahrungen

Sei es das Pendeln der Stimmung des Teams zwischen Zuversicht und Frustration, die Funktion ihres Unterstützers als „Moral Support" (s.o.), die Verärgerung über die zu niedrige Tischplatte, das Jubeln, das Loben, das Beleidigen der Gegner, der Tumult um den vermeintlichen Cheater, der Kampf gegen die Erschöpfung bis hin zu den Fistbumps untereinander und dem sportlich fairen Abklatschen mit den Gegnern – die Praktiken und Prozesse eines *Counter-Strike*-Turniers sind vor allem auf eins ausgerichtet: den permanenten Leistungsvergleich.

Das ist erst einmal wenig überraschend, wenn man bedenkt, wie stark in diese Spielkultur die Konventionen bekannter Sportkulturen eingeflochten sind, in denen die Ausrichtung auf einen Leistungsvergleich zur Routine gehört. Für die Perspektive dieser Studie ist nun entscheidend, wie Computerspielgewalt in diesen Prozess integriert wird. Konkret stellt sich die Frage: Inwiefern werden die Bedeutungs- und Emotionspotenziale, die den Repräsentationen physischer Gewalt anhaften, in die Praktiken des Vergleichens integriert?

Dazu lohnt es sich, letztere in ihrer Funktion als Emotionspraktiken in den Blick zu nehmen. Es zeigen sich verschiedene Routinen, die während unterschiedlicher Spiele auf den beiden besuchten LAN-Partys innerhalb unterschiedlicher Teams regelmäßig wiederkehren. Ein erstes Praxisbündel besteht aus kommunizierenden und benennenden Emotionspraktiken, die Erfolgserlebnisse zum Ausdruck bringen. Dazu zählen beispielsweise wiederkehrende Ausrufe wie „Yeah!", „Wuhu!", „Jawoll!", aber auch Gesten wie das Hochrecken einer geballten Faust oder das freudige In-die-Hände-Klatschen. (FT)

Eng verwandt mit der Artikulation von Freude über eine eigene Leistung sind Praktiken des Lobens der eigenen Mitspieler. Regelmäßig lobt man sich für Spielaktionen mit Ausrufen wie „Schöööön!", „Nice Mann!", „Sauber!", „Starke Runde!" oder durch Gesten wie ein anerkennendes Auf-die-Schulter-Klopfen beim Nebensitzer. (FT) Diese kommunizierenden Emotionspraktiken mobilisieren beziehungsweise unterstützen zugleich die Erfahrungen des eigenen Erfolgs

beim jeweiligen Mitspieler, was sich auch am freudigen Lächeln des jeweils Gelobten zeigt. Auch das ist eine Art des *doing emotional experience,* das sich hier auf Anerkennung und Erfolgserfahrungen innerhalb des eigenen Teams ausrichtet.

Gemacht werden aber nicht nur positiv gedeutete Erfahrungen. Denn die Erfolge gehen stets aus einem Leistungsvergleich hervor, der notwendigerweise auch die Möglichkeit einer Niederlage voraussetzt. Dementsprechend zählen auch Artikulationen von Enttäuschung und Frustration (über sich selbst oder die eigenen Teammitglieder) zu den wiederkehrenden Emotionspraktiken. Dass einzelne Spieler beispielsweise, wie oben beschrieben, ihre Mitstreiter regelrecht anfeinden, ist keine Seltenheit. Aber auch Artikulationen wie „Fuck, fuck, fuck!", „Scheiße!", „Neeeein!" oder Gesten wie ein Haareraufen oder ein wütendes Hauen auf die Tischplatte sind häufig zu beobachten. (FT)

Nun stellt sich die Frage, welche Rolle ludisch-virtuelle Gewalt für diese leistungsvergleichenden Erfahrungen spielt. Grundsätzlich festzuhalten ist, dass hier sowohl die Erfolgserlebnisse als auch die Artikulation von Anerkennung und Stolz zwangsläufig gekoppelt sind an die erfolgreiche Ausübung von Computerspielgewalt. Erfahrungen der Frustration und Niedergeschlagenheit sind zugleich zwangsläufig gekoppelt an die Widerfahrnis von Computerspielgewalt. Diese Koppelung ermöglicht es, dass die in Kap. 3 beschriebenen virtuell-körperlichen Erfahrungen mit ludisch-virtueller Gewalt in den Leistungsvergleich eingebunden werden und diesen bereichern. Ich betone bewusst, dass dieses Ineinandergreifen möglich ist, aber nicht zwangsläufig stattfindet. Im Interview geben manche Spieler auf meine suggestiven Hinweise diesbezüglich explizit an, dass sie Ego-Shooter-Wettkämpfe genauso erfahren würden, wenn darin gar keine Repräsentationen physischer Gewalt vorkämen. Fox beispielsweise versichert, wenn es nach ihm ginge, könnte man in *Counter-Strike* auch mit virtuellen Wasserpistolen schießen. Unabhängig davon, dass damit erstens lediglich eine noch stärker abstrahierte Variante ludisch-virtueller Gewalt beschrieben wäre und zweitens solche Argumente auch immer Rechtfertigungsstrategien für moralisch als zweifelhaft geltende Erfahrungsaspekte sind, müssen diese Selbstdeutungen respektiert werden. Dementsprechend sollen hier den Spielern keinesfalls pauschal bestimmte Erfahrungen unterstellt werden. Klar ist jedoch, dass einige Spieler einen Zusammenhang von Computerspielgewalt und kompetitiven Prozessen sowohl erkennen als auch anerkennen. Als Fox meine Vermutung im Interview gerade verneint und ich weiter nachhaken möchte, fällt mir Skilly ins Wort:

„Du schießt halt Leuten in den Kopf! [...] Ja, ist halt so. Ich meine, willst du mit Häschen auf den Bauch schießen und den tot kitzeln mit dem Hasen? [...] Man könnte jetzt auch Fußball [ein Fußballcomputerspiel, C.B.] gegeneinander spielen oder sonstwas, online so, aber es wär irgendwie nicht dasselbe find ich so. Und wo kann man halt [so] viel Prestige sag ich mal herauskitzeln, als wie wenn man sich gegenseitig ‚töten' muss, sag ich mal, in Anführungsstrichen." (IV6)

Dass die Ausübung von Computerspielgewalt „mehr Prestige herauskitzel[t]“ als andere Arten des virtuellen Leistungsvergleichs, bringt den zentralen Aspekt der Verflechtung von Leistungsvergleich und Computerspielgewalt auf den Punkt. Folgt man Norbert Elias und Eric Dunning in ihren Überlegungen zu „Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation“, dann geschieht auch in konventionellen Sportwettkämpfen etwas ganz Ähnliches.[28] Grundsätzlich gilt für Elias: „Der Schauplatz des Sports ist, wie der vieler anderer Freizeitbeschäftigungen, darauf angelegt, Emotionen zu wecken, sie anzufachen, Spannungen in Form einer kontrollierten, ausbalancierten Erregung hervorzurufen“.[29] Auch wenn die Überlegungen von Elias zum Prozess der Zivilisation in anderer Hinsicht in Konflikt mit emotionspraxistheoretischen Ansätzen stehen,[30] ist dieser Gedanke in hohem Maße anschlussfähig an die hier vorgeschlagene Perspektive auf Vergnügen. Das Potenzial eines Sportspiels zur Mobilisierung von Emotionen geht Elias zufolge auch aus seiner Funktion als Nachahmung eines tatsächlichen physischen Kampfes hervor. Entscheidend ist dabei, „dass Aspekte der Gefühlserfahrung, die mit einem wirklichen physischen Kampf assoziiert werden, in die Gefühlserfahrung des ‚nachgeahmten‘ Kampfes eines Sports einfließen.“[31] Dadurch wird ein emotional auf besondere Weise aufgeladener Leistungsvergleich möglich:

> „Sportwettkämpfe versetzen Menschen in die Lage, den Sieg über andere in einem physischen Kampf zu erringen, ohne sie physisch zu verletzen. Die Auflösung der Spannung des Kampfes und die Anstrengung durch den Sieg können belebend und reinigend wirken. Man kann die Bestätigung des eigenen Wertes ohne schlechtes Gewissen genießen, die Eigenliebe erhält einen Schub, und das mit vollem Recht, denn man hat die Gewissheit, dass der Kampf fair war. Auf diese Weise sorgt der Sport für Eigenliebe ohne schlechtes Gewissen.“[32]

Auch wenn die Annahme einer „Belebung“ und „Reinigung“ durch sportliche Tätigkeit aus ethnografischer Perspektive wertend und damit nicht unproblematisch erscheint, bringt Elias hier doch hilfreich auf den Punkt, dass die physische Konfrontation eine „Bestätigung des eigenen Wertes“ erlaubt. Die Konfrontation wird dadurch zum kompetitiven Prozess, der für die siegreiche Seite „Eigenliebe“ – mit einem anderen Wort: Stolz – mobilisiert.

Kampf-Konfrontationen in Computerspielen sind zwar nicht physisch, doch sie werden durch die *embodiment relation* zwischen Spielern und Avataren als virtuell-körperlich vermittelt und erhalten dadurch dieselbe Funktion wie in

28 | Vgl. Elias/Dunning: Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation.

29 | Norbert Elias: Einführung. In: Ebd., S. 42-120, hier: S. 94.

30 | Vgl. u.a. Scheer: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle, S. 65.

31 | Elias: Einführung, S. 96.

32 | Ebd.

Sportspielen. Im Interview beschreibt der Spieler Kerby diesen Aspekt in Zusammenhang mit Online-Games: „[D]ieses Spieler-gegen-Spieler-mäßige, find ich, ist so ein Competition-Ding, [...] dass man sich Selbstbestätigung holen muss, oder halt holen möchte, dass man so sagt: *Ich* bin der bessere, *ich* habe dich jetzt grad irgendwie platt gemacht oder so." (IV8)

In diesem Doppelsatz spiegelt sich die Spezifik dieser Art des Leistungsvergleichs in Kontrast zu einem Leistungsvergleich ohne direkte Konfrontation der Gegenspieler durch Computerspielgewalt. Zugespitzt formuliert: Man ist nicht nur besser als der Gegner, sondern man demonstriert seine Überlegenheit durch eine Geste der physischen Dominanz – mit Kerbys Worten, indem man ihn „platt" macht. Ganz ähnlich formuliert es Barry in Zusammenhang mit kompetitiven Online-Games, als ich (gezielt suggestiv) anmerke, dass es beim Killen meines Erachtens auch um das Dominieren von Gegnern gehe:

„Dominieren – ja, ich denk mal, ‚Dominieren' ist vielleicht das beste Wort, was man dazu sagen kann. Weil es ist einfach, ich find einfach, es ist einfach ein Wettbewerb irgendwie, dieses Konkurrenzdings. Man will einfach besser sein als der andere Spieler. Wenn man jemanden getötet hat, dann hat man es ihm quasi gezeigt. Wenn er jetzt einen dreimal tötet danach, dann ist man gefrustet. Man will ihm das quasi wieder heimzahlen. [...] Man will quasi so sagen: ‚Hier ey, das ist Glück gewesen. *Ich* bin besser als du!'" (IV1)

Eine Besonderheit des Umgangs mit ludisch-virtueller Gewalt ist demnach, dass die in Kap. 3.1.5 bereits beschriebenen Erfahrungen von Dominanz und die eines Leistungsvergleichs ineinandergreifen können. Der Kill ist einerseits Zeugnis der eigenen Spielleistung, zugleich aber auch eine Praxis der sozialen Dominanz.[33] Das Gleiche könnte man beispielsweise von einem Tor im Fußball sagen, doch während die Interpretation des Tors als ein Akt der Dominanz eine komplexe Begründung bedürfte, ist diese symbolische Funktion der virtuell-körperlichen Vernichtung eines Gegners inhärent. Insofern der eigene Sieg in den meisten Actiongames an die Repräsentation der körperlichen Vernichtung gebunden ist, kann man hier gar nicht siegen, ohne dabei auf Ebene der computervermittelten Repräsentation eine Geste der Dominanz zu vollführen.

Die Repräsentationen physischer Gewalt simulieren also zwangsläufig körperliche Überlegenheit, die im Leistungsvergleich den eigenen Erfolg auf einer zusätzlichen Ebene unterstreicht, wodurch sie das Potenzial für vergleichsweise intensive Erfolgserlebnisse bieten. Diese emotionalen Erfahrungen sind wie so

33 | Damit grenze ich mich von Alexander Stolls Überlegungen zur Funktion von Computerspielgewalt in kompetitiven Prozessen ab, der argumentiert, dass „die drastische, körperbezogene Symbolik des Erschießens" dazu dient, „um in der Wahrnehmung die Eindeutigkeit und Glaubwürdigkeit der Entscheidung zu gewährleisten", ansonsten von den Spielern aber „nur noch funktionalisiert wahrgenommen" wird und deshalb „gleichermaßen notwendig wie unproblematisch" ist. Stoll: „Killerspiele" oder E-Sport, S. 159.

viele andere nicht eindeutig und einsilbig zu artikulieren. Als ich Skilly im Interview frage, wieso gerade das virtuelle Töten mit so viel Prestige verbunden sei, lacht er etwas verlegen und meint:

„Ich weiß nicht, das hat halt so ein bisschen Oberhand so, über einen. Du weißt, dass du halt besser bist, den öfters umschießt. […] Ich weiß nicht, wie ich es ausdrücken soll so, muss ich zugeben. Das ist halt so dann wieder so ein Männerding (lacht): ‚Ich bin der Oberaffe!', so, keine Ahnung." (IV6)

Nimmt man diesen Artikulationsversuch ernst, ist es eine besondere Erfahrung, „der Oberaffe" zu sein – eine Metapher, die ganz wesentlich auf die Verknüpfung von Leistung, Anerkennung und virtuell-körperlicher Dominanz verweist.[34]

„Mind Games"

Diese Verknüpfung wird auch durch weitere Emotionspraktiken auf der LAN-Party hervorgehoben, die nicht nur bestimmte emotionale Erfahrungen (wie Erfolgserlebnisse, Stolz oder Frustration, s.o.) artikulieren, sondern diese strategisch mobilisieren. Immer wieder versuchen Spieler durch die gezielte Mobilisierung von Emotionen den Leistungsvergleich zugunsten des eigenen Teams zu entscheiden. Wie in der Beschreibung des Turniers deutlich wurde, erfordern die *Counter-Strike*-Kämpfe hohe Konzentration und finden in einer angespannt-ehrgeizigen Atmosphäre statt. Mit Fortschreiten der LAN-Party rücken die siegreichen Teams nicht nur in höhere Leistungsstufen vor, sondern zugleich setzen ihnen Schlafmangel und Erschöpfung deutlich zu. In diesem Prozess ist es für die Spieler entscheidend, ihre Konzentration, Motivation und die Lust am Spiel aufrecht zu erhalten. Um das zu erreichen, „pushen" sie sich gegenseitig durch verschiedene Ausrufe wie beispielsweise: „Das schaffen wir!", „Wir machen die noch!", oder: „Komm, das holen wir jetzt noch!" (FT) Paradigmatisch dafür ist der meist mit besonderer Emphase ausgerufene Spruch: „Auf geht's!", der häufig durch die Turnhalle schallt beziehungsweise absichtlich den besonders müden Spielern von ihren Teamkollegen direkt ins Ohr gebrüllt wird. (FT) Hier sind aber auch Gesten wichtig, allen voran das Fistbumpen oder Abklatschen mit den Teamkollegen nach einer erfolgreichen Aktion, das Anerkennung für die Leistung des anderen signalisieren und zugleich Motivation zur Aufrechterhaltung dieses Leistungsniveaus sein soll. Skilly nennt das im Interview eine „Teamförderungsmaßnahme" und Fox kommentiert: „Dieses Abklatschen zeigt ja auch: ‚Ey, es war was Gutes, und so soll's weiter gehen!', und so. Und: ‚Ich will jetzt nächste Runde wieder nen Bounce [Fistbump, C.B.] haben!', sozusagen." (IV6)

So wie sich Spieler auf solche Arten und Weisen motivieren, versuchen sie die anderen Teams zu demotivieren, indem sie wie Fox beispielsweise den Ausruf

34 | Dass Skilly diese Erfahrung für ein „Männerding" hält, heißt nicht, dass sie tatsächlich auch nur von männlichen Spielern gemacht wird (vgl. Kap. 3.1.6).

„Ihr Noobs!" (s.o.) in die Weite der Turnhalle hineinrufen. Meistens beziehen sich diese Sprüche auf die Unterlegenheit der Gegner: „Mann, ist das wieder einfach hier!", „Kindergarten hier!", „Wie sie zurückgehen die Pussys! Die haben Angst! Die haben Angst!", oder: „Die haben keine Chance! Geht doch Minigolfen!" (FT) Fox bezeichnet diese Praktiken als „Mind Games". (FT) Im Interview erklärt er auf meine Nachfrage, was er damit meint:

„Du willst dann halt irgendwie provozieren, aber auch dich selber pushen, und ich weiß nicht, so ein bisschen eine mad Stimmung [schlechte Stimmung, C.B.] in das andere Team reinbringen, dadurch dass die sich so ein bisschen ankacken [ärgern und streiten, C.B.] und so weiter. [Das] funktioniert bei uns zum Beispiel nicht, aber es funktioniert so bei Kindern [jungen Gamern, C.B.] oder bei Mixes [Teams mit Spielern aus verschiedenen Clans, C.B.] oder bei Leuten, die noch nicht lange zusammen spielen und so weiter." (IV6)

Die „Mind Games" sind demnach eigentlich eine Art von „Emotion Games", die gezielt negative Stimmungen unter den Gegnern mobilisieren sollen. Spätestens hier wird deutlich, dass spezifische emotionale Erfahrungen nicht nur das Ergebnis des permanenten Leistungsvergleichs sind, sondern Mittel seiner Austragung. In dieses Gefecht der Emotionen werden dann auch die Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt einbezogen. Zugespitzt formuliert: Die „mad Stimmung" (s.o.) unter den Gegnern wird nicht nur durch Schmährufe erzeugt, sondern durch eine Kombination derselben mit Gesten einer virtuell-körperlichen und damit auch sozialen Dominanz. Im Gegenzug dient auch das permanente Aufpeppeln und emotionale Unterstützen der eigenen Teammitglieder dazu, deren Erfahrungen einer virtuell-körperlichen Unterlegenheit etwas entgegenzusetzen.

Nichts verdeutlicht diesen Zusammenhang so sehr wie eine bestimmte Spielstrategie, die auch auf LAN-Partys immer wieder zum Einsatz kommt: das sogenannte „Messern" eines Gegners. (FT) In *Counter-Strike* werden im normalen Kampf ausschließlich Schusswaffen eingesetzt. Jeder Avatar trägt aber standardmäßig auch stets ein Messer bei sich. Einen Gegner mit diesem Messer im Nahkampf anzugreifen ist ausgesprochen riskant, weshalb ein erfolgreicher Messer-Kill als verwegene Leistung des Angreifers und besonders schweres Versagen des Besiegten gilt. Im Interview bestätigt Fox, jemanden zu „knifen" sei „nice", womit er auch auf die Erfahrungen von Gekonntheit und Eleganz verweist, die mit dieser Aktion einhergehen. (IV6) Aber vor allem geht es dabei um die Demonstration von Dominanz. Fox erklärt:

„Wenn es jetzt so der letzte Frag [letzte Kill in einer Spielrunde, C.B.] ist oder [man sich] einfach so von hinten so ranschleich[t], dann hat's schon was. Dann zeigt's auch ein bisschen auch die Dominanz so an der Stelle, ne? [...] Wenn du einen von hinten knifest [messerst, C.B.] [...], also durch ausmoven [bessere taktische Bewegungen, C.B.] und so weiter, das zeigt einfach, dass du viel mehr Überblick hast und so weiter." (IV6)

Ich erwidere, dass man sehen könne, wie eindrucksvoll solche Erfahrungen seien, wenn man auf der LAN-Party gemesserten Spielern ins Gesicht schaue. Fox: „Ja, da hast du recht. Also es ist schon ... Wenn man selber geknifed wird, das tut hammerdoll weh. Also wir versuchen da immer sehr ruhig zu bleiben. Aber innerlich, Alter, das bruddelt." (IV6) Es komme zwar darauf an, wie man geknifed werde, also ob man selber überhaupt schuld war oder einfach nur Pech hatte, „aber trotzdem: Also geknifed zu werden ist ... oben links [in einer digitalen Anzeige auf dem Bildschirm, C.B.] steht halt einfach nur, dass jemand geknifed wurde", was bedeutet, dass es alle Spieler sehen können. Und da komme einem „einfach dieser Gedanke: ‚Alter, wie denken die grade über dich, dass du geknifed wurdest?'" (IV6) Spieler wissen um diese Scham, die man empfindet, wenn man gemessert wird, und können das Messern deshalb gezielt einsetzen. „Also Messern ist natürlich", so erklärt es der ehemals professionell spielende Lee im Interview, „in dem Sinne eigentlich eine Demütigung. Also das versucht man eigentlich damit." (IV17)

Zwar mag das Messern eine tatsächlich nur gelegentlich zur Anwendung kommende Praxis sein, sie demonstriert jedoch deutlich die Möglichkeit einer Verschränkung der Erfahrung sozialer Dominanz (durch Ausübung virtuell-körperlicher Gewalt) mit einem spannungsreichen Leistungsvergleich. Wer geknifed wird, ist schlechter, zweifelt an sich selbst und wird zugleich gedemütigt. Andersherum fühlt sich der Sieger auch virtuell-körperlich überlegen. Genau deshalb wird das Messern gerne in Wettkämpfen eingesetzt, weil es dabei hilft, die Gegner zu demoralisieren und dadurch ihre Chancen im Leistungsvergleich zu schwächen.

Vielleicht nicht für alle, aber doch für viele Spieler ist die Verknüpfung von Dominanzerfahrungen und Leistungsvergleich integraler Bestandteil der kompetitiven Prozesse in Ego-Shootern. Das heißt allerdings nicht, dass sie dabei die Konventionen eines primär als sportlich markierten Turniers aus dem Blick verlieren. Gerade nach hitzigen Gefechten klatschen die Gegner auf einer LAN-Party persönlich miteinander ab, womit man, wie Fox sagt, „auch zeigt, dass es halt ein schönes Spiel war, ein faires Spiel war, und so weiter." (IV6) Auch hier gilt also, dass das „ludisch" in „ludisch-virtuelle Gewalt" eine wichtige Rolle spielt: Der Umgang mit Repräsentationen physischer Gewalt erlaubt ein stetes Changieren zwischen Ernst und Unernst. Die ihr anhaftenden Emotions- und Bedeutungspotenziale können nach Belieben eingesetzt werden, um den Spielprozess zu bereichern. Die Zusammenführung von Computerspielgewalt und Sport ist also keinesfalls als ein Rückfall in (mit Elias gesprochen) unzivilisiertere Tage des Sports zu verstehen, sondern als eine aus Sicht der Spieler effektive Nutzung der Potenziale ludisch-virtueller Gewalt zur Mobilisierung emotionaler Erfahrungen im Leistungsvergleich.

Die Pointe kam zuletzt: Vergeblich warteten die *Blackshades* die ermüdende Siegerehrung ab, bei der jeder Gewinner jedes noch so kleinen Nebenturniers der LAN-Party mit einer Urkunde, Medaille oder Pokal und einem Sachpreis bedacht

wurde. Nur die fünf Jungs bekamen, obwohl sie eines der größten Turniere der LAN-Party gewonnen hatten, nichts. Ihnen blieb die Materialisierung der emotionalen Erfahrung des Besser-Seins verwehrt. Man hatte sie schlicht vergessen. Grummelnd und schulterzuckend zogen sie ab.

4.2 Zusammenhalten

Kompetitive Erfahrungen, wie sie im letzten Kapitel beschrieben wurden, werden selten im Kampf zweier einzelner Spieler gemacht. Meist sind es Gruppen von Spielern, die gemeinsam gegen ihre Gegner antreten. Das Zusammenspiel verschiedener Akteure – „das Miteinander", wie es der Spieler Marco im Interview nennt (IV13) – bringt dabei ganz eigene Erfahrungen hervor, die im Folgenden im Mittelpunkt stehen. Diese Prozesse finden innerhalb von unterschiedlichen Spielergruppen statt: Kompetitive Ego-Shooter wie *Counter-Strike* werden in Clans gespielt, die wie Sportteams strukturiert sind; in MMORPGS wie *The Elder Scrolls Online* schließt man sich dagegen sogenannten Gilden an, die manchmal nur wenige, teils aber auch hunderte Mitglieder umfassen und mitunter durch eine fein gegliederte Rangstruktur organisiert sind;[35] in einem so vielseitigen Spiel wie *DayZ* verbünden sich die Spieler wiederum zu marodierenden Banden, innerhalb derer sie lernen müssen, sich gegenseitig zu helfen und zu vertrauen.

Solche Formen der Gruppenbildung und deren soziale Dynamiken werden in den Game Studies ausführlich diskutiert.[36] Ich selbst gehe im Folgenden jeweils nur rudimentär auf das allgemeine Zusammenleben der Spieler innerhalb dieser Strukturen ein. Im Fokus steht vielmehr die in der bisherigen Forschung noch kaum diskutierte Möglichkeit einer Verflechtung von gruppenbezogenen Erfahrungen und Computerspielgewalt,[37] oder anders gewendet die Frage: Wel-

---

35 | Für eine differenzierte, ethnografisch geprägte Perspektive auf Begriffsgeschichte und Struktur von Gilden vgl. Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs, S. 141-172.

36 | Vgl. exemplarisch Mark G. Chen: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. In: Games and Culture 4 (2009), H. 1, S. 47-73; Jürgen Fritz: Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 135-147; Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs; Jan-Noël Thon: Multiplayer-Shooter als sozialer Raum. In: tiefenschärfe (2008/09), Themenheft: „Internet", S. 51-55; Dimitri Williams u.a.: From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: Games and Culture 1 (2006), H. 4, S. 338-361; Jeffrey Wimmer/Thorsten Quandt/Kristin Vogel: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 149-167.

37 | Als Ausnahme zur Regel vgl. Michel Nachez/Patrick Schmoll: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: kommunikation@gesellschaft 3 (2002), Beitrag 5, S. 1-12.

che emotionalen Erfahrungen machen Spieler beim *gemeinsamen* Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt?

Dabei müssen vorab solche emotionalen Erfahrungen abgegrenzt werden, die zwar aus dem gemeinsamen Spielen entstehen, aber nicht spezifisch für Computerspielgewalt sind. Insbesondere in Interviews verweisen Spieler immer wieder darauf, dass Online-Computerspielen „sozial" sei und dass gerade dieser Aspekt ihnen Freude bereite. Für Bolli beispielsweise ist der wichtigste Grund für das regelmäßige Online-Gaming, dass „dieses Zusammenspiel, diese soziale Komponente, total im Vordergrund ist." (IV1) Gerade wenn man älter werde und nicht mehr wie früher die Chance habe, sich jeden Tag mit seinen Freunden zu treffen, sei das eine gute Ergänzung zum sonstigen Alltag. „Deswegen macht man das auch so häufig", ergänzt er, „nur der Leute wegen [...], weil wir [...], die ganze Gruppe, echt super Freunde sind." (IV1) Und auch Darkdragon, der Mitglied im selben Clan ist, meint: „Hier in dem Clan ist die Menschlichkeit, ich sag mal, das Familienleben, das ist für mich hier wichtig." (IV22)

Tatsächlich treffen sich einige der Mitglieder ihres Clans auch regelmäßig offline, viele von ihnen sind seit Jahren enge Freunde. Online wird auch nicht permanent gespielt, manchmal plaudert man einfach über dies und das. Aber die Games sind, wie es Bolli formuliert, ein guter „Aufhänger", um gemeinsam Zeit zu verbringen. (IV1) Auch vielen anderen Spielern ist es wichtig, sich auf diese Weise mit ihren Freunden auszutauschen und auch neue Menschen kennenzulernen, denen sie – das betonen mehrere von ihnen – innerhalb ihres Offline-Alltags niemals begegnet wären.

Aber vor allem geht es darum, gemeinsam besondere Erfahrungen zu machen und diese Erfahrungen mit anderen zu teilen: „Weil du erlebst ja deine eigenen Geschichten mit deinen Freunden", kommentiert Aruto im Interview, „mit deiner Gruppe, eben wenn du zusammen questest [im MMORPG Aufgaben erledigst, C.B.] oder spielst, da passieren ja Sachen, die du zusammen erlebst!" (IV7) Auch der Spieler Petator spricht von einem „tolle[n] Gruppenerlebnis" und erklärt: „Also was mir am meisten Spaß macht an Shootern ist, dass man so das Erlebnis mit seinen Kumpels hat, dass man sowas wie ein Abenteuer erlebt, oder so." (IV18) Auf den Punkt bringt es der Spieler Tommy: „Etwas gemeinsam erleben ist halt immer schöner als das alleine zu erleben, find ich zumindestens." (IV23)

Dieses gemeinsame Erleben ist eine besondere Form des Vergnügens, die allerdings erst einmal nichts mit ludisch-virtueller Gewalt zu tun haben muss. Letztere rückt dann wieder in den Blick, wenn man berücksichtigt, dass das gemeinsame Erleben in Computerspielen – wie auch in anderen Populärkulturen üblich – um ein gemeinsames Tun zirkuliert. Und dieses Tun ist in Actiongames auf Computerspielgewalt fokussiert.

4.2.1 Gemeinsam kämpfen

„Schutz-Zauber schwirren durch die Luft, für fast eine Minute füllt aufgeregtes Plappern über die optimale Taktik den Team-Chat. Dann öffnet sich das riesige Steinportal - die Zeit läuft. Am Ende der zehn Minuten muss der Altarstein in der Mitte der Karte uns gehören. Das gegnerische Team: vier Krieger, zwei Magier, zwei Heiler. Eine gute Aufstellung, doch zu knacken. Die Heiler sind die ersten Ziele. Nur wenn die Burschen damit beschäftigt sind, das eigene Leben statt das ihrer Kameraden zu retten, kann unser Team die anderen Feinde beseitigen. Feuerbälle brausen durch die Luft, Klingen sirren, die ersten Widersacher liegen am Boden. Doch dann fällt einer der Mönche, unsere Lebenspunkte sinken rapide. Kyra Eisenklinge, Schwertträgerin und Aushilfsarzt, schleicht sich abseits durch Canyons, erreicht den toten Heiler und holt ihn ins Leben zurück. Gemeinsam jagen die beiden zum Altar. Während Kyra dem Mönch den Rücken deckt, päppelt er die Kameraden wieder hoch. In letzter Sekunde erobern sie den Altar. Sieg!“[38]

Mit diesen Worten leitet Petra Schmitz ihren Testbericht zum 2005 erschienenen MMORPG *Guild Wars* ein.[39] Beschrieben wird die Freude daran, gemeinsam einen anspruchsvollen Sieg im Kampf gegen die Gegner zu erringen, wobei die Betonung auf dem spielerischen Miteinander liegt. Auch im teilnehmend beobachteten MMORPG *The Elder Scrolls Online* steht genau das im Vordergrund. Theoretisch kann man die Abenteuer im Land *Tamriel* auch mehr oder weniger isoliert von anderen Spielern meistern, doch zahlreiche Spieler bevorzugen den gemeinsamen Kampf, ganz egal ob gegen computergesteuerte Monster im PvE- (Player versus Environment) oder im PvP-Modus (Player versus Player).

Auch ich selbst zog regelmäßig mit meinen vier Mitspielern Tommy, MauMau, Aruto und Julia in einer kleinen Kampftruppe durch die virtuelle Umgebung von TESO und besiegte Computergegner oder andere Spieler. Kennengelernt hatten wir uns durch eine Mitspielersuche, bei der Spieler über die Chatfunktion nach MitstreiterInnen suchen, beispielsweise wenn sie eine für vier Spieler ausgerichtete Aufgabe meistern wollen, selbst aber nur zu dritt sind – genau das war bei Tommy, MauMau und Aruto eines Tages der Fall. Ich meldete mich im Chat und traf die drei in einer sogenannten „Ini“, eine Kurzbezeichnung für eine „Dungeon-Instanz“, bei der sich vier (oder in späteren Stufen 12) Spieler gemeinsam durch ein Höhlengewölbe voller computergesteuerter Monster kämpfen. (FT) Dabei müssen jeweils verschiedene Bosse, also besonders starke Gegner, „gelegt“ werden, wie man sagt, was taktisches Geschick, Know-how und Zusammenarbeit aller Beteiligten erfordert. (FT) Meine drei Mitspieler waren ebenfalls deutsch-

38 | Petra Schmitz: Guild Wars im Test. Tolles Online-Rollenspiel ohne Grundgebühr. In: Gamestar.de (12.6.2005). http://www.gamestar.de/spiele/guild-wars/test/guild_wars,33439,1453979.html

39 | Für eine ausführliche Ethnografie der Spielkultur dieses Spiels vgl. Taylor: Play between Worlds.

sprachig und gaben mir gleich die Daten für ihren Audiosprachkanal. Im verbalen Gespräch stellte sich bald heraus, dass sie sich alle auch offline kannten (Tommy und MauMau sind Brüder) und schon für lange Zeit (teils gemeinsam) das bekannte *World of Warcraft* gespielt hatten.[40] In TESO waren aber auch sie Neulinge, so dass wir uns gemeinsam unsere ersten Siege erkämpfen mussten.

Die erste Ini meisterten wir auch deshalb gleich auf Anhieb, weil unsere Avatare sich gut ergänzten. In MMORPGs ist es üblich, dass verschiedene Avatare verschiedene Funktionen innerhalb einer Kampftruppe einnehmen. Als die „Holy Trinity" des MMORPG-Genres gilt die aus *World of Warcraft* bekannte Einteilung in die Rollen „Damage Dealer", „Tank" und „Healer", die wir zu viert alle ausfüllen konnten. (FT) Damage Dealer (kurz DDs) wie MauMau und ich selbst sind besonders stark oder haben mächtige Waffen, um viel Schaden beziehungsweise Damage per Second (DPS, vgl. Kap. 4.1.1) austeilen und Gegner vernichten zu können. Tanks wie mein Mitspieler Tommy sind schwer gepanzert, halten besonders viel Schaden aus und müssen versuchen, die „Aggro der Bosse zu ziehen", also die Angriffe der schweren Endgegner auf sich zu lenken. (FT) Healer wie mein Mitspieler Aruto sind dagegen, wie der Name schon sagt, für das Wohlbefinden der Gruppe zuständig und müssen durch ihre Heilzauber die Lebensenergie oder Ausdauer- und Magiereserven ihrer Mitspieler wieder auffrischen oder sie durch gezielte Schutzzauber vor Spezialangriffen der Bosse schützen.

Mit jeweils anderen Abwandlungen und Möglichkeiten prägt diese Aufteilung die meisten MMORPGs. Diese Spiele sind also so strukturiert, dass nur das Ineinandergreifen der Aktionspotenziale verschiedener Avatare zum Sieg verhelfen kann. So werden die positiven emotionalen Erfahrungen der Entwicklung eines starken Avatars (vgl. Kap. 3.3.2) in die emotionalen Erfahrungen des gemeinsamen Kämpfens überführt. Zugleich wird dieses Zusammenspiel zur notwendigen Voraussetzung, um eine intensive Freude am Looten zu erleben (vgl. ebd.), denn die wertvollsten Gegenstände und meisten Punkte gibt es für das *gemeinsame* Erringen von Siegen.

Neben diesen verknüpften Erfahrungsfacetten hat das Miteinander im Kampf aber eben auch seine eigene Qualität, weil – kurz gesagt – „das Gefühl, mit vielen anderen an einer großen Tat zu arbeiten, einfach ein gutes Gefühl ist."[41] Auch wenn meine Gruppe vorerst nur aus wenigen Spielern bestand, spürten auch wir diese Erfahrung. Erfolgreich spielten wir über mehrere Wochen regelmäßig zusammen, erkundeten das Land *Tamriel*, meisterten Dungeon-Instanzen, schenkten uns gegenseitig wertvolles Loot, lachten gemeinsam über unsere Fehler, sahen unseren Avataren zu, wie sie gemeinsam durch die zahlreichen Abenteuer immer stärker wurden, und feierten all diese Erfolge.

40 | Für eine ethnografische Beschreibung eines High-End-Raids in WoW vgl. Chen: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft.

41 | Petra Schmitz: Rift Test. Riss mit Schmiss. In: Gamestar.de (4.3.2011). http://www.gamestar.de/spiele/rift/test/rift,46088,2321409.html

Bei unseren gemeinsamen Anstrengungen ging es vor allem darum „die Herausforderung im Team, in der Gruppe zu bestehen“, wie es Aruto im Interview formuliert. (IV7) Wir wollten zusammenhalten und freuten uns über die Ergebnisse dieser sozialen Bindung. Auch andere Spieler in MMORPGs oder in Spielen wie *DayZ* machen diese Erfahrung. Der Spieler Pumba kommentiert zu *DayZ*: „So wie bei jedem Online-Spiel, das man halt mit mehreren zusammen spielt, ist halt das Gefühl toll: Man hat zusammen was geschafft, es hat funktioniert, man hat sich ein Ziel gesetzt und das hat alles wunderbar geklappt.“ (IV5)

Erfahrungen teilen

Manche dieser Erfolge ragen aus der Masse heraus. Nachdem wir höhere Avatarstufen erreicht hatten, entschied sich meine kleine TESO-Gruppe, im PvP-Modus des Spiels in den Kampf gegen menschliche Gegner zu ziehen. Teils mehrere hundert Spieler kämpfen hier gleichzeitig für drei unterschiedliche Fraktionen in einem großen Gebiet darum, die Burgen der Gegner und verschiedene Außenposten einzunehmen, indem sie alle dort stehenden Feinde besiegen und Flaggen erobern. Dabei verteilen sich die Avatare auf verschiedene Schauplätze, an denen mal riesige Schlachten, mal kleinere Scharmützel ausgetragen werden.

Als Tommy, MauMau und ich eines Tages mit unseren Avataren in der Nähe eines unserer Außenposten herumlungerten, griff plötzlich eine gegnerische Übermacht aus über zehn Spielern an. Wir versteckten uns vorsorglich, bis wir entschieden, uns einfach todesmutig unter die Gegner zu stürzen und notfalls zu „wipen“ (eine Abwandlung des englischen „wipeout“, meint hier: ausgelöscht zu werden). Ich selbst hatte meine „Ulti“ (eine besonders starke Zauberfähigkeit) aufgeladen, mit der ich uns für einige Sekunden mit einem magischen Schild umgeben konnte. Auf diese Weise geschützt „chargeten“ (abgeleitet vom englischen Verb „to charge“ für „angreifen“) wir frontal auf die gegnerische Übermacht zu: Tommy steckte als Tank den Schaden ein und hielt die Gegner mit magischen Krallen fest, ich selbst wirkte flächendeckende Angriffszauber und MauMau tänzelte als Bogenschütze um die verwirrten Gegner herum und belegte sie mit einem Fluch, der ihnen ihre Zauberkräfte raubte, bis wir – zu unserer großen Überraschung – plötzlich alle Gegner vernichtet hatten, während unsere Avatare alle noch am Leben waren. „Ey, ist das jetzt wirklich grade passiert?“, staunten wir im Sprachkanal. Dann brachen wir in Jubel aus. „Episch! Episch! Episch!“, rief MauMau – ein für MMORPG-Spieler gängiges Adjektiv für die Bezeichnung der höchsten Superlative und zugleich im Sinne eines epischen Ereignisses ein Verweis auf die Erinnerungswürdigkeit dieser Aktion. (FT)

Tatsächlich nennt Tommy, als ich ihn und MauMau später im Gruppeninterview ganz unspezifisch nach einer für sie erinnerungswürdigen Geschichte aus unserer gemeinsamen Spielzeit frage, genau diese Situation: „Ja, wie wir drei einmal das Holzfällerlager [den Außenposten, C.B.] gegen eine schiere Übermacht allein durch Überraschung gewonnen haben. Das war natürlich ein sehr sehr schöner Moment.“ (IV23) „Es war eine Yolo-Aktion!“, kommentiert MauMau, der

sich ebenfalls lebhaft daran erinnert. (IV23) „Yolo“ steht (auch abseits von Computerspielkulturen) für „You only live once“ und meint hier, dass es sich um eine Art Kamikaze-Angriff handelte. Tommy:

„Ja, es war eine Yolo-Aktion, aber es war doch schon ein bisschen durchdacht. [...] Durch geschicktes Abstimmen der verschiedenen Fähigkeiten haben wir eine große Überzahl besiegt. Also ... ja. Und so ein überraschender Moment, wenn man den dann erst recht mit Kumpels oder Freunden zusammen erlebt, das ist natürlich schön.“ (IV23)

Von solchen Aktionen, witzelt er später im Interview, „da werd ich irgendwann mal meinen Enkeln noch von erzählen.“ (IV23) Wir lachen alle, aber tatsächlich erscheint uns dieser Moment besonders erinnerungswürdig und bis heute ragt er aus meinen Erfahrungen in TESO deutlich als etwas Besonderes heraus.

Auf der Suche nach solchen besonderen Erfahrungen schrauben sich TESO-Spieler in immer höhere Schwierigkeitsstufen hinauf und suchen in immer größeren Gruppen nach immer ausgefeilteren Herausforderungen, die sie gemeinsam bestehen können. Spätestens im sogenannten „Endgame“ müssen sich Spieler im PvE-Modus beispielsweise zu größeren Gruppen von 12 Spielern (in WoW teils bis zu 40 Spielern) zusammenschließen, um die stärksten Bosse in weitläufigen Inis zu besiegen. (FT) Diese Gruppen setzen sich meist aus den Mitgliedern großer Gilden zusammen, die mehrere Dutzend Spieler umfassen. Da hier durch den gemeinsamen Kampf auch besonders gutes Loot für die Beteiligten rausspringt, werden die regelmäßigen PvE-Raubzüge der Gilden „Raids“ genannt. Der Spieler Pirou ist „Gildenleiter“ und zugleich „Raidleiter“, der die Besonderheiten der Gegner und die Stärken seiner Gilde genau kennt, um letztere an mehrmals wöchentlich stattfindenden „Raid-Terminen“ durch die schweren Inis zu führen. (FT) Hier müssen alle Zahnräder des Teams perfekt ineinandergreifen, will man eine Chance gegen die computergesteuerten Gegner haben – die Damage Dealer müssen ordentlich „DPS fahren“ (Schaden austeilen), die Tanks müssen die „Aggro halten“ (den Schaden auf sich ziehen) und die Healer ihre „Ultis“ (besondere Zauber oder Fähigkeiten) im richtigen Moment einsetzen. Natürlich darf niemand sein „Buff-Food“ (zur Erhöhung der Attribute) vergessen und die „Skill-Rota“ (Rotation der verschiedenen Avatarfähigkeiten im Kampf) muss perfekt sitzen. (FT) Auch ich selbst war Teil einer regelmäßig stattfindenden Raid, die immer und immer wieder versuchte, eine schwere 12-Spieler-Ini zu meistern – allerdings bis zum Abschluss meiner Feldforschung ohne Erfolg. Auf die Frage, was den Reiz an den regelmäßigen Raids ausmache, antwortet Alexoton im Interview:

„Genau wie beim Fußballspielen. Die Leute treffen sich jede Woche, [da] treffen sich 22 Leute auf dem Platz und versuchen den Ball ins andere Tor zu kriegen (lacht leise). Im Endeffekt hat man ja quasi ne Aufgabe, die man im großen Team – hier jetzt nur zu zwölft, in WoW zum Beispiel zu vierzigst – bewältigen muss. Und die ist schwer, die ist an-

spruchsvoll, und es geht oft schief. Und ich finde der Reiz daran ist, dass man als Gruppe versucht, eben irgendetwas dagegen zu tun.“ (IV19)

Und auch der Spieler Limaneel schwärmt von diesem Gefühl, das er schon aus seinen Zeiten in WoW kennt: „Wir haben zum Teil wochenlang an ein und demselben Boss uns versucht, bis wir ihn dann endlich geschafft haben. Das war ein Erfolgserlebnis in der Gruppe, das ist kaum beschreibbar. Vergleichbares kriegt man vielleicht, was weiß ich, wenn man ein Fußballturnier gewinnt oder so.“ (IV11)

Die aus dem vorangegangenen Kapitel bekannten Vergleiche mit anderen Sportkulturen verweisen auch hier auf das gute Gefühl, eine Leistung vollbracht zu haben. Zugleich heben die Spieler aber den Aspekt des Miteinanders hervor, der für sie das „Erfolgserlebnis“ noch steigert. Warum? Weil man es mit anderen teilen kann. Die Gildenleiterin Lela erklärt:

„Es ist auf jeden Fall ein Erfolgserlebnis, ne? Es ist ja generell, egal was man jetzt macht, ob PvE oder PvP, wenn man jetzt sehr lange durchhält gegen einen übermächtigen Gegner, dann ist es ein Erfolgserlebnis. Und grade auch, wenn man das mit der Gruppe teilen kann, ist das natürlich schön. Und das ist ja das, was letztendlich auch den Spaß ausmacht, wenn man so ein bisschen erfolgsorientiert spielt. [...] Und in der Gruppe, dadurch dass man das miteinander teilt, freut man sich umso mehr, weil man als Team zusammen was geschafft hat, was vorher vielleicht nicht so gut gelaufen ist [...].“ (IV10)

Die Gruppe ist nicht nur Mittel zum Zweck des Vergnügens, sondern das *gemeinsame* Kämpfen entfaltet eine eigene Erfahrungsqualität. Deren Kern ist, dass man die erkämpften Erfolge mit anderen teilt, und dieses Teilen als solches fühlt sich für die Spieler gut an. Wie in kompetitiven Prozessen können diese Erfahrungen zwar auch ganz ohne Computerspielgewalt gemacht werden. Doch letztere, so lässt sich anhand der ethnografischen Daten argumentieren, ist eine besonders geeignete Grundlage für das Teilen von Gefühlen.

Auch hier muss eingeräumt werden, dass einige der Spieler auf meine direkte Frage nach dem Emotionspotenzial von Computerspielgewalt für gruppenbezogene Erfahrungen angaben, es sei für sie völlig irrelevant, ob die gemeinsame Tätigkeit mit Computerspielgewalt zu tun habe oder nicht. Für manche mag diese Selbstdeutung zutreffen, andere nahmen damit schlicht erneut eine Verteidigungshaltung in Anbetracht der Killerspiel-Debatte ein. Wiederum andere waren weniger zurückhaltend und benannten konkret einen möglichen Zusammenhang von ludisch-virtueller Gewalt und positiven Gruppengefühlen. So beispielsweise Petator, der auf meine kurze Nachfrage hin erklärt:

„Hm, ich glaub diese Kampfsache macht viel aus. Weil man, wenn man – du kennst es ja vielleicht selber – wenn man [...] ein anderes Team einfach extrem dominiert und die einfach richtig fertig macht, macht das natürlich riesengroßen Spaß. Und man weiß, dass

man die fertig macht, weil man einfach besser ist, weil man einfach besseren Skill hat. Und deswegen denk ich, dass diese Kampfsache auf jeden Fall ein großer Teil dieser Geschichte ist. Weil es ist halt was Schwieriges, mit Hindernissen verbunden, und man hat halt in Anführungsstrichen eine ‚extreme' Aufgabe, die man dann zusammen bewältigt, ne? Und das ist ja auch krass: ‚Nein! Du bist gestorben an der Ecke! Scheiße!' Und das ist ja auch viel mit Emotionen verbunden. Ich glaube, dass diese Kampfsache viel mehr an diesen Emotionen ausmacht, als wenn man jetzt ein Koop-Spiel [kooperatives Spiel für mehrere Spieler, C.B.] spielt, wo man [beispielsweise] in Minecraft [ein eher auf kreatives Bauen ausgelegtes Spiel, C.B.] zusammen ne Pyramide baut oder sowas, ne? [...] Also Shooter sind halt auch einfach ne emotionale Sache. Und ich glaube natürlich auch emotional, weil's halt mit Kampf zu tun hat. Das ist halt ne Extremsituation. Es kracht, es ist laut, es explodiert, du siehst nichts, du wirst beschossen, du stirbst, deine Kumpels sterben, und so weiter. Du musst halt schnell sein, und, ja ..." (IV18)

Computerspielgewalt bietet verschiedene (bereits in den vorangegangenen Kapiteln beschriebene) Möglichkeiten, intensive emotionale Erfahrungen zu machen. Für Petator sind es gerade diese Emotionspotenziale, die ludisch-virtuelle Gewalt zu einer Tätigkeit werden lassen, die eine Gruppe zusammenführen, einzelne Spieler in Bezug zueinander setzen und sie virtuellen „Extremsituationen" ausliefern kann, in denen man nur gemeinsam eine Chance zum virtuellen Überleben und Siegen hat. Genau deshalb können Momente ludisch-virtueller Gewalt, mit den Worten MauMaus gesprochen, „Episch! Episch! Episch!" (s.o.) sein: Sie ragen aus der Masse der Erlebnisse heraus, werden dadurch zum Mittelpunkt des gemeinsamen Tuns und zur Grundlage des Teilens von emotionalen Erfahrungen, was ihnen zugleich ein besonderes Potenzial verleiht, das Vergnügen um eine gruppenbezogene Erfahrungsdimension zu bereichern.

Kreislauf der Dinge

Die positiven Erfahrungen des gemeinsamen Kämpfens beschränken sich aber längst nicht auf die konkreten Momente der Ausübung von Computerspielgewalt. Das gemeinsame Kämpfen umfasst beispielsweise auch kooperative Formen des Lootens (vgl. Kap. 3.3.2). Signifikant ist das nicht nur in TESO, sondern auch in *DayZ*. Hier gilt es, durch das gemeinsame Sammeln von Nahrung, Ausrüstung und Waffen das Überleben der eigenen Gruppe im Angesicht computergesteuerter Zombies und feindlich gesinnter menschlicher Spieler zu gewährleisten. Stunden-, tage- oder auch nächtelang durchstöbern die Spieler dazu die virtuellen Ruinen nach Brauchbarem, wobei sie sich einer permanenten Bedrohungssituation ausliefern. Dadurch ist das Sammeln stets gekoppelt an die Prozesse ludisch-virtueller Gewalt. In der Gruppe zu sammeln heißt, gemeinsam um virtuelle Dinge zu kämpfen. Dieser Prozess ist der wesentliche Motor für das Zusammenwachsen von Spielergruppen in *DayZ*.

In einer bestimmten Modifikation des Spiels, die für einige Monate unter den *DayZ*-Vielspielern recht beliebt war, konnte man aus gemeinsam gesammelten

Bauteilen auch Häuser und Garagen bauen. Meine Spielergruppe verbrachte hier unzählige Stunden damit, sich gemeinsam die nötigen Bauteile zu erkämpfen und ganze Dörfer zu errichten, die wir dann als „unser Gebiet" gegen Eindringlinge verteidigten. (FT) Genauso ließen sich auch Bauteile finden, mit denen man Autos, Lastwägen oder sogar Flugzeuge und Helikopter reparieren konnte, um sie für die Gruppe zu nutzen. Als Joey eines Tages einen der seltenen Helikopter fand und reparierte, freuten sich seine Mitspieler, die alle gemeinsam auch offline zur Schule gingen, ganz besonders. Denn erst an diesem Morgen im Schulbus, erzählte einer, hatten sie zu sich gesagt: „Irgendwann gehört der Heli uns!" – und nun war es tatsächlich soweit. (FT)

Hier klingt bereits an, dass auch diese Art des gemeinsamen Kämpfens – das gemeinsame Kämpfen um Dinge – zum Knotenpunkt von Vergemeinschaftungsprozessen werden kann. Spielergruppen entwickeln gemeinsame Wünsche, deren Erfüllung sie dann auch gemeinsam anstreben und bei Erfolg das Erlebnis miteinander teilen.

Dem entspricht die Gewohnheit, sich unter befreundeten Spielern gegenseitig wertvolle virtuelle Dinge zu schenken. Rudolf Thomas Inderst spricht im Rahmen seiner Ethnografie des MMORPGs *Dark Age of Camelot* in Anlehnung an Arbeiten David Cheads von „Geschenkökonomien":

> „Zusammenarbeit innerhalb der Gilde wird durch Geschenkökonomien angestoßen und vertieft. Geschenke stellen persönliche Bezüge und einen steten Fluss von Kommunikation unter den Gildenmitgliedern her und können so als Grundlage einer funktionierenden Sozialbasis für die Spielergruppe gedeutet werden."[42]

Für die vorliegende Studie ist dabei entscheidend, dass durch das Verschenken von Ausrüstung und Waffen auch das ihnen inhärente Aktionspotenzial (vgl. Kap. 3.3.1) im Hinblick auf Computerspielgewalt geteilt wird. Im großzügigen Austausch der Dinge wachsen Gruppen noch enger zusammen, wobei sich dieser Prozess in Actiongames stets auf den gemeinsamen Kampf hin ausrichtet. Als ich im Interview mit Julia und Aruto aus meiner TESO-Spielergruppe darauf hinweise, dass wir uns häufig gegenseitig beschenken, kommentiert Aruto: „Wir sind ja auch die Einheit!" Julia unterstreicht: „Genau!" und verweist darauf, dass wir die Dinge untereinander aufteilen, damit wir alle etwas davon haben: „Das ist ein Geben und ein Nehmen." Aruto ergänzt: „Die ganzen Synergien, die da entstehen, kannst du ja nutzen, damit eben die Einheit dann stärker wird." (IV7)

In unserem Gruppeninterview spreche ich daraufhin auch die Möglichkeit an, in TESO verschiedene Berufe zu erlernen, beispielsweise Schmied, Verzauberer oder Koch. Ich selbst erlernte das Handwerk des Alchemisten und stellte Tränke her, die meine GefährtInnen stärker, schneller oder auch unsichtbar machen konnten. Dafür musste ich immer wieder stundenlang in bestimmten

42 | Inderst: Vergemeinschaftung in MMORPGs, S. 260-267, hier: S. 264.

Gebieten *Tamriels* nach den richtigen (teils sehr seltenen) Pflanzen und sogar nach besonders klarem Wasser suchen. Aruto kommentiert: „Das ist halt *dein* Beitrag!“ Und genauso, ergänzt Julia, leistet diesen Beitrag jeder von uns: „Ich [kann] euch die Glyphen machen, Tommy kann schwere Rüstung machen und Bögen und Stäbe und so, und jeder trägt halt seinen Teil dazu bei, dass wir alle besser werden.“ (IV7)

Auch das Schenken von virtuellen Dingen ist eine Möglichkeit, die gemeinsamen Erfolge und die daran geknüpften Erfahrungen zu teilen. Auf diese Weise werden die Praktiken des Produzierens und Verschenkens zu integralen Bestandteilen des Vergnügens am gemeinsamen Kämpfen. Sie erweitern das Aktionspotenzial der Gruppe und schaffen die Möglichkeit, sich neuen Herausforderungen zu stellen und neue Erfolge feiern zu können.

Hilfe in der Not

In TESO kann man die erworbenen Gegenstände, wenn man sie nicht selbst verbraucht oder verschenkt, nicht verlieren. Sie können einem nicht geraubt oder genommen werden. In *DayZ* ist dagegen genau das möglich, weshalb viele Spieler ihre Zeit damit verbringen, als sogenannte „Bandits“ andere Spieler zu überfallen, zu töten und ihre Gegenstände zu rauben. (FT) Die Funktion von Spielergruppen in *DayZ* besteht angesichts dieser permanenten Bedrohung durch andere Spieler auch darin, sich gegen solche Angriffe zu verteidigen. Stirbt ein Avatar, dann bleibt das von ihm bisher gesammelte Loot an seiner Leiche liegen. Dort kann es der siegreiche Spieler aufsammeln – es sei denn, befreundete Mitspieler besiegen oder vertreiben wiederum den Angreifer und bewachen die Leiche, bis der getötete Spieler neu gespawnt ist und sich (was nicht selten über zwanzig Minuten dauert) zurück zur Leiche seines vorherigen Avatars begeben hat, um sein eigenes Loot wieder aufzusammeln.

Da der Besitz virtueller Dinge auf diese Weise permanent bedroht ist, entsteht die Möglichkeit, anderen durch Hilfe und Schutz die eigene Zuneigung, Loyalität oder Freundschaft zu demonstrieren. Das Helfen in einer *virtuellen* Bedrohungssituation ist in diesem Sinne auch eine kommunikative Emotionspraxis, die zugleich positiv gedeutete Erfahrungen beim Helfenden und Hilfesuchenden mobilisieren kann. Computerspielgewalt ist deshalb entscheidend für diesen Aspekt, da erst sie ein Bedrohungsszenario entstehen lässt, innerhalb derer akute Hilfe notwendig und damit bedeutungsvoll wird. Das gilt besonders im Kampf Spieler gegen Spieler. In *DayZ* mag ein Freund verwundet und mit wertvollen Waffen im Gepäck im Wald liegen, oder schlimmer noch: Das eigene Lager wird angegriffen und der Lohn wochenlangen Lootens ist bedroht. Der Wunsch, in solchen Situationen zu helfen, kann so stark sein, dass Spieler sich lange Zeit nicht aus dem Spiel ausloggen, obwohl sie eigentlich offline etwas zu tun hätten. Denn, so formuliert es Manny im Interview: „Du kannst die Leute jetzt auch nicht hängen lassen.“ (IV12) Gelegentlich werden Spieler auch per Telefon oder *WhatsApp* informiert, damit sie sich – etwa wie Maxo mit den Worten: „Ey, wir können unseren

Bro [Bruder, C.B.] jetzt nicht alleine lassen!" – extra ins Spiel einloggen, um den Freunden im Kampf zur Seite zu stehen. (FT)

Als ich selbst mit einem meiner Mitspieler eines Tages damit beschäftigt war, in *DayZ* ein neues Haus zu bauen, gerieten unsere Freunde in ein Gefecht. Wir entschieden, das Haus fertig zu bauen, weil sonst die Baumaterialien von anderen Spielern gestohlen werden konnten – doch für diese Entscheidung wurden wir umgehend von unseren Mitspielern scharf kritisiert. Andersherum erhalten solche Spieler, die stets ohne zu zögern für ihre Gruppe in die Bresche springen, besondere Anerkennung. Der Spieler Fenre erklärt im Gruppeninterview mit Mogli und Pumba, wie wichtig der Zusammenhalt in der Gruppe ist: „Wenn einer Mist baut [und] ein NPC [computergesteuerter Gegner, C.B.] durchkommt, sind zwei drei Leute tot. Das ist halt das. Du musst dich halt wirklich auf *jeden* verlassen können." (IV5) Ihm selbst, so ergänzt er später, sei es besonders wichtig, sich für die anderen einzusetzen:

„Ich sag mal, wenn Pumba jetzt sagen würde: ‚Komm mal her, da ist einer [ein Gegner, C.B.], ich krieg den nicht alleine tot', oder sowas. Oder: ‚Bleib weg [weil es zu gefährlich ist, C.B.]!', oder sowas. Da würd ich trotzdem hingehen und denen helfen. Da würd ich mich, ja, keine Ahnung, auch wenn das mehrere wären, das wär mir egal. Ich würd keinen Rückzug machen, ich würd da voll reingehen. Da würd ich lieber sagen: ‚Hier, komm Pumba hau ab, ich mach das.'" (IV5)

Ich kommentiere meinerseits, da könne man sich für sein Team opfern. Fenres Freund Mogli antwortet darauf:

„Das würd ich bei Fenre absolut unterschreiben, das macht er. Also wir hatten es schon öfters, dass er dann auch ausgestiegen ist, wir sind losgefahren, haben das Loot nach Hause gebracht, und er hat da knallhart noch die Leute [Gegner, C.B.], mit drei Leuten [in der Überzahl, C.B.], gegen … einfach knallhart beschäftigt. Und das muss man ihm wirklich lassen: Auf Fenre ist immer Verlass bei sowas!" (IV5)

Ihr dritter Mitspieler Pumba ergänzt: „Er ist der letzte, der geht." Und Mogli schlussfolgert mit liebevoller Stimme: „Unser kleines Alphawölfchen." Fenre lacht verlegen. (IV5)

Die Hilfe in der Not muss nicht immer in Form der Ausübung von Computerspielgewalt stattfinden. Anerkennung erhält beispielsweise auch, wer seine Mitspieler im Angesicht drohender Gefahren in Sicherheit bringt. Ein Beispiel: Die beiden Let's Player Gronkh und Sarazar spielen mit zwei weiteren Freunden das Multiplayer-Game *Grand Theft Auto Online* (kurz *GTA Online*), in dem sie sich gemeinsam als Gangster durch eine virtuelle Nachbildung von Los Angeles bewegen, Aufträge erledigen, Autos klauen, mit den computergesteuerten Zivilisten oder Polizisten interagieren oder auch gegen andere von Menschen gesteuerte Avatare kämpfen. Nachdem Gronkh ein Auto geklaut und sich mit der Polizei

eine minutenlange Verfolgungsjagd geliefert hat, während der er zugleich von einem anderen Spieler beschossen und sein Auto durch zahlreiche Crashs in einen Schrothaufen verwandelt wurde, überfährt er zu allem Überfluss noch einen Polizisten und sein Fahndungslevel wird auf drei Sterne erhöht.

„Nein, drei Sterne, fuck it!", ruft Gronkh (ab hier empfohlenes Beispiel).[43] Er ist mit einem seiner Kumpels immer noch im Auto unterwegs, das kaum noch fährt. „Leute, wir sind gefickt, nur mal so", ergänzt er im Sprachkanal. „Wir werden jetzt nämlich landesweit gesucht." Kurze Zeit später sind Polizeihelikopter vor Ort und beschießen die beiden Spieler. Doch Gronkhs Mitfahrer erspäht noch einen weiteren, von einem unbekannten Spieler gesteuerten Helikopter. „Der nimmt uns mit!", verkündet er aufgeregt und springt bereits aus dem Wagen. Tatsächlich landet der unbekannte Pilot souverän mitten im Gefecht und sammelt die beiden in Bedrängnis geratenen Spieler auf. „Alter, jetzt geht's los!", kommentiert Gronkh: „Wir sitzen jetzt im Heli, umgeben von drei Polizeihelikoptern. Alte Scheiße!" „Das packt ihr niemals!", versichert ein anderer seiner Kumpels im Sprachkanal. „Never ever!", bestätigt Gronkh. Ihr Fahndungslevel hat sich inzwischen auf vier Sterne erhöht. Doch der verwegene Pilot landet ein zweites Mal gekonnt und sammelt auch noch den Let's Player Sarazar auf. „Wer ist hier Pilot?", fragt der gerettete Sarazar. Als Spielernamen identifizieren sie „Currywurst". „Currywurst, war voll nice von dem!", meint Sarazar. „Geiler Typ", bestätigt Gronkh.

Eine solche Anerkennung von den zwei bekanntesten Let's Playern Deutschlands hat natürlich auch bei den ZuschauerInnen Gewicht, insbesondere in einer so beliebten LP-Reihe wie der von *GTA Online*. Allein dieses Video wurde über 750.000 Mal aufgerufen und über 2000 Mal kommentiert. Unter den Kommentaren loben auch einige Currywurst für die spektakuläre Rettungsaktion. Eine Auswahl:

„Alter der currywurst könnte echt mit Let's playen, son profi alter :D [grinsender Smiley, C.B.]"
„Currywurst ist super :D"
„Currywurst, das ist nen richtig guter Mann."
„Was mir so auffällt... Currywurst: Helden kommen immer im letzten Moment! xD [grinsender Smiley mit zusammengekniffenen Augen, C.B.]"
„Currywurst for president!"
„Curry ist unser Held woooh :D Ein Hoch auf Curry :D"
„Currywurst ist echt ein guter Teamplayer [gefolgt von einem hier nicht darstellbaren Herzchen-Symbol, C.B.]"
„Die Curry Wurst ehh beste [...] Godelik3" [göttergleich, C.B.]"

43 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #008 - Das.. Ist.. KRIEG!! * Let's Play GTA Online (8.10.2013), 32:40-35:10. https://www.youtube.com/embed/cZYBb3JcIbg?start=1960&end=2110

„voll geil diese folge!!! *.* [staunendes Emoticon, C.B.] Ich muss echt sagen: Danke Currywurst :)“
„altaaa currywurst wird hier richtig berühmt :D“[44]

Klar wird hier, dass man sich innerhalb von Spielergruppen durch Hilfe in der Not die Anerkennung der Anderen verschaffen kann. Die Praxis des Helfens ist abhängig von Computerspielgewalt, da sie ihre Funktion und damit ihr Emotionspotenzial erst innerhalb einer virtuell-körperlichen Bedrohungssituation erhält.

Das Gleiche gilt in MMORPGs wie TESO. Hier gibt es die Avatarklasse der Heiler, die speziell auf diese Art des Helfens ausgerichtet ist. Julia beispielsweise spielte (neben anderen Avataren) eine Heilerin. Wenn unter ihren männlichen Mitspielern im Kampf manchmal Hektik ausbrach, pflegte sie immer mit ruhiger Stimme zu sagen: „Ich bin ja da, Jungs, keine Sorge.“ (FT) Im Interview verweist sie auf die „Verantwortung“, die diese Rolle mit sich bringt. (IV7) Auch Limaneel, der gerne Heiler spielt, meint im Interview: „Diese Verantwortung, die Gruppe am Leben zu halten, das ist das, was mich immer am meisten gereizt hat.“ (IV11) Und wenn man seinen Job gut mache, so die verschiedenen Heiler im Interview, mache das einen auch stolz. Für sie ist es ein gutes Gefühl, in Anbetracht der durch Computerspielgewalt entstehenden Bedrohungssituation *gebraucht* zu werden. „Vorhin kam ich online ins Teamspeak [den Sprachkanal, C.B.]“, erzählt die Heilerin Miralla, „dann hieß es direkt: ‚Oh Miralla, willst du mitkommen? Du willst bestimmt mitkommen in die eine Ini und uns heilen, oder?‘ Und da hab ich mir gedacht: ‚Oh schön, die brauchen einen Heiler, dann komm ich gerne mit, wenn die mich brauchen.‘“ (IV9)

Mirallas Freund Kwin, mit dem sie gemeinsam online spielt, übernimmt innerhalb von Spielergruppen meist die Rolle eines schwer gepanzerten Tanks. Auch der Tank ist nicht auf die Ausübung von Computerspielgewalt ausgelegt. Er soll die anderen beschützen und für sie den Schaden einstecken. Auch das ist eine Form der Hilfe. Kwin erklärt:

„Ich guck dann auch, wenn ich in der Gruppe unterwegs bin auch, dass keinem was passiert. Ich versuch dann mehr, die Aufmerksamkeit der Monster auf mich zu ziehen, weil ich sag mir, ich weiß ja, wie ich kämpfen kann oder sonstwas, ich weiß, was ich drauf habe oder mehr oder weniger, wieviel ich aushalte. Und da will ich halt nicht, dass irgendjemand anderem was passiert oder so. Lieber mir als jemand anderem, weil ich denk halt – so bin ich aber auch RL [im Real Life, C.B.] gepolt – so mehr gucken, dass – egal was mir passiert – solange es den anderen gut geht.“ (IV9)

So werden gerade das Beschützen vor ludisch-virtueller Gewalt oder das Helfen im Moment ihrer Widerfahrnis zu Praktiken, durch die Spieler sich Anerkennung und Stolz erwerben. In dieser Funktion fließen sie nahtlos in den Prozess

44 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=cZYBb3JcIbg

des gemeinsamen Kämpfens ein, mehr noch: Sie festigen die sozioemotionalen Bindungen innerhalb der Gruppe und bereichern dadurch das Gefühl, im Angesicht einer virtuell-körperlichen Bedrohung *zusammenzuhalten*, was einen eigenständigen und um seiner selbst Willen gesuchten Aspekt des Vergnügens an Computerspielgewalt bildet.

4.2.2 Emotional Communities

Im letzten Kapitel standen gemeinsam ausgeführte Tätigkeiten beziehungsweise die durch sie gemachten emotionalen Erfahrungen im Mittelpunkt. Mehrfach angeklungen ist dabei, dass die jeweilige Spielergruppe im Prozess des gemeinsamen Kämpfens, Teilens und Helfens mehr ist als ein bloßes Sammelbecken unterschiedlicher Akteure. Um ihre Funktion für das Spielvergnügen in ihrer ganzen Komplexität zu verstehen, ist es hilfreich, Spielergruppen als *emotional communities* zu begreifen. Dieses Konzept entwickelte Barbara Rosenwein im Kontext historischer Emotionsforschung.[45] Der nicht unproblematische Teilbegriff der „Gemeinschaft“ bezeichnet hier nicht eine romantisierende Vorstellung des emotionalen Zusammenhalts einer Gruppe, sondern die soziale Anordnung von Akteuren rund um emotionale Prozesse:

„I postulate the existence of ‚emotional communities‘: groups in which people adhere to the same norms of emotional expression and value – or devalue – the same or related emotions. More than one emotional community may exist – indeed normally does exist – contemporaneously, and these communities may change over time.“[46]

Solche Gruppen, so Rosenwein, existieren nicht nur in Form von „social communities“, sondern auch als „textual communities“.[47] Sie können sich sowohl durch einen Habitus im Sinne Bourdieus – „internalized norms that determine how we think and act and that may be different in different groups“ – als auch durch Diskurse im Sinne Foucaults – „shared vocabularies and ways of thinking that have a controlling function, a discplining function“ – manifestieren.[48] Dabei betont Rosenwein, dass *emotional communities* stets auf mehreren Ebenen existieren, sich überschneiden, ineinander übergehen oder miteinander konkurrieren können:

---

45 | Barbara Rosenwein: Emotional Communities in the Early Middle Ages. Ithaca/London 2006. Das Modell fungiert auch als Gegenentwurf zu hydraulischen Emotionsmodellen, wie sie etwa in Norbert Elias Überlegungen zum Prozess der Zivilisation präsent sind. Vgl. dazu Barbara Rosenwein: Worrying about Emotions in History. In: The American Historical Review 107 (2002), H. 3, S. 821-845.

46 | Rosenwein: Emotional Communities in the Early Middle Ages, S. 2.

47 | Ebd., S. 24-25.

48 | Ebd., S. 25.

„Imagine, then, a large circle within which are smaller circles, none entirely concentric but rather distributed unevenly within the given space. The large circle is the overarching emotional community, tied together by fundamental assumptions, values, goals, feeling rules, and accepted modes of expression. The smaller circles represent subordinate emotional communities, partaking in the larger one and revealing its possibilities and its limitations. They too may be subdivided. At the same time, other large circles may exist, either entirely isolated from or intersecting with the first at one or more points.“[49]

Spielergruppen in diesem Sinne als lose, sich ständig wandelnde aber durch ihre geteilten Arten und Weisen des Fühlens doch persistente *emotional communities* zu verstehen, lässt sich auch mit dem dieser Studie zugrundeliegenden emotionspraxistheoretischen Ansatz vereinbaren. Es gilt dann zu fragen, inwiefern sich Emotionspraktiken innerhalb von Spielergruppen auf die gegenseitige Mobilisierung und Regulierung von Emotionen, die gemeinsame Herausbildung emotionaler Normen und insbesondere auf die kommunikative Mitteilung von emotionalen Erfahrungen ausrichten.

Prahlerei und Lob

Als kommunzierende Emotionspraxis besonders auffallend ist erstens die Artikulation von Stolz über eigene Kampfleistungen, mit einem anderen Wort: das Prahlen. Die Audiosprachkanäle in Online-Games sind voll davon. Das Spielen von *Counter-Strike* beispielsweise wird ganz routiniert von Ausrufen begleitet wie: „Boom Alter, hast du gesehen wie ich den fertig gemacht hab?“; „Ja, haha, hast du das gesehen? Da hat die Maus gezuckt und auf'n Kopp!“; „Ich hab mit der Autosniper [Scharfschützengewehr, C.B.] so krass geruled [dominiert, C.B.], Mann – bäm bäm! Hättest du sehen müssen.“; „Ich bin so ein Tier ey!“; „War doch ein genialer Headshot, oder? Also ich fand den ganz geil.“; „Alter, im Moment hab ich so die harten Moves mit der AWP [Scharfschützengewehr, C.B.] drauf! Immer hundertachtzig Grad und Headshot!“ (FT)

Während sich in diesen Beispielen die Prahlereien eher auf kurzfristige virtuell-körperlich gekonnt ausgeführte Aktionen beziehen, geht es beim Prahlen in TESO auch mal um die Beschreibung ganzer Schlachten, etwa wenn man wie MauMau im PvP bei der Verteidung einer Burg zahllose Gegner vernichtet hat und im Sprachkanal staunt: „Boah! Hab ich viele Leute getötet, bevor diese Burg gefallen ist! Bestimmt hab ich hundert Leute getötet!“ (FT) Am komplexesten fällt diese Praxis in *DayZ* aus, da die große Entscheidungsfreiheit innerhalb des Spiels sehr unterschiedliche Arten von Konflikten und Kämpfen ermöglicht. Spieler verbringen viel Zeit damit, andere über solche Kämpfe zu informieren oder sich gemeinsam daran zurückzuerinnern. Dabei kommen nicht selten auch die eigenen Leistungen zur Sprache. Barry beispielsweise freute sich eines Tages, dass er ganz alleine, nur mit einer einfachen Pistole bewaffnet, drei Gegner nacheinander ge-

49 | Ebd., S. 24.

killt hatte, was in *DayZ* schwer ist und selten passiert. Sein „bestes *DayZ*-Erlebnis *ever*" sei das gewesen: „Wie geil das war, Mann!", schwärmte er. (FT)

Während einer Videoaufzeichnung in *DayZ*, die ich ergänzend mit Zustimmung der Spieler durchführte und die hier transkribiert wiedergegeben wird, erzählte auch der 16-jährige Joey seinem Freund Cido und mir von einer kurz zuvor vorgefallenen Situation, in der er zwei Spieler erledigt hatte:

> „Es war halt echt so, dass ich sie beide mit einem Magazin getötet hab, ne? [...] Die haben sich ja echt doof angestellt. Die lagen da beide in der Tanne. Der eine hat da gehockt, gell? Ich erschieß den erstmal, dann geht der [andere] dahin. Ich will so zu dem hin, auf einmal schießt der – ‚Bam bam bam bam bam!' – mit seiner blöden DMR [Scharfschützengewehr, C.B.] auf mich, gell? Kein einziges Mal getroffen, weil er wahrscheinlich genoscoped hat [nicht in den Zielmodus gewechselt hat, C.B.]. Lauf ich einmal um die Tanne rum, [denke mir]: ‚Der was?' Mit der M9SD [einfache Pistole, C.B.], ja? Und guckt mich an (lacht) und ich hau ihm einfach das restliche AK-Magazin in die Fresse [schieße ihm alle restlichen Kugeln in den Kopf, C.B.]." (FT)

Für Spieler sind solche Arten des Prahlens nicht befremdlich, sondern alltäglich. Zwar mögen sich einige mehr zurückhalten mit dem Eigenlob und andere im Stillen den Kopf über die Prahlereien schütteln, aber letztere werden allgemein in Computerspielkulturen nicht als etwas Negatives thematisiert. Man kann sich an seinen Kampferfolgen und an der Ausübung von Computerspielgewalt erfreuen und darf diese Freude auch ganz ungeniert zur Sprache bringen. Dabei werden auch die für Spielkulturen spezifischen emotionalen Konventionen sichtbar. In ihrer Funktion als *emotional communities* sind Spielergruppen auch Projektions- und Reflexionsflächen emotionaler Erfahrungen, die – das ist für die vorliegende Arbeit entscheidend – auch die Freude an Computerspielgewalt nicht nur tolerieren, sondern sie diskursiv als etwas Erstrebenswertes vermitteln. Innerhalb dieser *emotional communities* fungiert das Prahlen als eine kommunikative Emotionspraxis, die eigene Leistungen hervorhebt, mit anderen teilt, um die Anerkennung der Mitspieler wirbt und dadurch auf die Mobilisierung positiver emotionaler Erfahrungen hinarbeitet. Es geht also einerseits um die bereits beschriebenen Erfahrungen, besser gewesen zu sein als andere, die Gegner dominiert oder eine Spielaktion gekonnt ausgeführt zu haben. Diese Erfahrungen werden aber durch die Mitspieler reflektiert und dadurch um eine wichtige soziale Dimension erweitert.

Die Reflexion dieser Erfahrungen durch die Mitspieler ist natürlich nicht nur passiv, sondern drückt sich häufig durch aktives Lob aus. In Kap. 3.1.4 wurde bereits beschrieben, wie der Let's Player Sarazar seinen Kumpel Gronkh für gekonnte Spielaktionen in GTA5 so regelmäßig wie ausführlich lobt. Auch bei der Beschreibung von LAN-Partys in Kap. 4.1.2 spielte diese Praxis eine Rolle – nicht nur verbales Lob, sondern auch gestisches, beispielsweise ein In-die-Hände-Klatschen und Auf-die-Schulter-Klopfen oder der Austausch anerkennender Blicke.

Und genauso sind auch Online-Gamer in Sprachkanälen voll des Lobes für Erfolge ihrer Mitspieler. „Schön!", „Nice!", „Sauber!", „Du Tier!" oder im Textchat auch „gj!" für „good job!" sind Beispiele für die Artikulation von Anerkennung für den Erfolg anderer. (FT) Dabei werden längst nicht nur diejenigen gelobt, die wirklich gut spielen können. Auch den eher schlechten Spielern sind motivierende Sprüche vergönnt – so zum Beispiel mir selbst. Dass ich in *Counter-Strike* unter anderem als „Du Tier!", „Forschinho" (in Anlehnung an einen Brasilianischen Profi-Fußballer) oder auch als „High-Skill-Doktorand" bezeichnet wurde, ist weniger Ergebnis von Spielkönnen als vielmehr Teil einer emotionalen Routine innerhalb der *emotional communities*, in denen ich mich bewegte. (FT) Spieler verfügen über ein implizites Wissen darüber, dass sie ihr Vergnügen intensivieren können, wenn sie innerhalb ihrer Gruppe ihre Erfolge verbal reflektieren und durch permanentes Prahlen und Loben die Deutung der dabei gemachten Erfahrungen als etwas emotional Positives kommunikativ unterstreichen. Dieses implizite Wissen über die Emotionspotenziale von Lobpraktiken greift natürlich nicht nur in Computerspielkulturen, sondern auch in völlig anderen Bereichen.[50] „Ja, ich glaub Lob generell ist im Leben wichtig", kommentiert auch die Spielerin Pandora, „und im Spiel freut mich das auch. [...] Ich teile deswegen sehr viel Lob aus." (IV17) Als ich nachfrage, ob sie auch auf ihren Freund Lee (der mit am Gruppeninterview teilnimmt und ein sehr guter Spieler ist) stolz sei wegen seiner Leistungen in *Counter-Strike*, bestätigt sie: „Am Anfang [also als sie begonnen hatten, gemeinsam zu spielen, C.B.] war ich immer so megastolz, weil er einfach immer alle weggebömmt hat." (IV17)

Bindung und Ausgrenzung

Die kommunikative Reflexion und Zirkulation emotionaler Erfahrungen ist konstitutiv für das Zusammenwachsen von Spielergruppen zu emotionalen Gemeinschaften. Insofern Computerspielgewalt im Mittelpunkt der kommunizierenden Emotionspraktiken steht, wird sie zum Motor dieses Prozesses. Sie wirkt

---

50 | Arjun Appadurai beschreibt beispielsweise, wie durch „praise" im hinduistischen Indien Emotionen kommuniziert und dadurch „communities of sentiment" (frei übersetzt: Gefühlsgemeinschaften) konstituiert werden. Er argumentiert dabei mit Bezug auf Bourdieu dezidiert praxistheoretisch und beschreibt gewissermaßen Prozesse des *doing emotion*: „In particular, I shall argue that praise is not a matter of direct communication between the ‚inner' states of the relevant persons, but involves the public negotiation of certain gestures and responses. When such negotiation is successful, it creates a ‚community of sentiment' involving the emotional participation of the praiser, the one who is praised and the audience of the act of praise. Praise is therefore that set of regulated improvisatory practices that is one route to the creation of communities of sentiment in Hindu India." Arjun Appadurai: Topographies of the Self. Praise and Emotion in Hindu India. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 92-112, hier: S. 94.

in hohem Maße integrativ, schweißt zusammen, verbindet die Spieler durch die allen verständliche, intensive und mitteilbare Erfahrung. Dabei zeigt sich in der teilnehmenden Beobachtung immer wieder, dass vor allem solche Spieler eng zusammenwachsen, die bestimmte Präferenzen für bestimmte Erfahrungsfacetten teilen. In TESO beispielsweise genießen die einen das gemeinsame Kämpfen um seltene Gegenstände, während andere darauf überhaupt keinen Wert legen und lieber in der Rangliste im kompetitiven PvP-Modus ganz oben stehen möchten. Freundschaften zwischen Spielern entstehen häufig entlang solcher geteilter Vorlieben für bestimmte Arten des *doing emotional experience* im Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt.

Dahinter verbirgt sich aber auch ein Konfliktpotenzial, da Spieler in der gleichen Gruppe teils sehr unterschiedliche Erwartungen und Ansprüche an das Spielvergnügen haben. Meist verlaufen solche Konflikte subtil und werden nicht direkt angesprochen – in manchen Fällen werden sie aber auch ganz offen ausgetragen. So beispielsweise, als sich in *DayZ* mein eigener Clan mit einem anderen verbündete und sehr unterschiedliche Spieler plötzlich gemeinsam spielten und auch einen gemeinsamen Sprachkanal teilten. Während die Spieler in meinem ursprünglichen Clan nicht immer auf fremde Spieler schießen wollten und viel Wert auf das gemeinsame Aufbauen einer Basis legten, suchten die Mitglieder des neuen Clans sehr offensiv die Konfrontation mit Gegnern. Der Konflikt spitzte sich in einer andauernden Auseinandersetzung rund um den Spieler Tolero zu, der stets den Haudrauf markierte, ständig Gegner beschimpfte oder alle Mitspieler zum nächsten Angriff anstacheln wollte, um die Gegner zu „dominieren“, wie er zu sagen pflegte. (FT)

Damit repräsentierte Tolero zwar nicht seine ganze Spielergruppe, doch durch seine Person polarisierte sich der Konflikt der unterschiedlichen Vorlieben für bestimmte Erfahrungsfacetten. Im Interview erklärt Tolero, dass er ohnehin gegen das Bündnis der beiden Clans war. Letzteres war ursprünglich geschlossen worden, weil beide Gruppen sich auf diesem Spielserver sehr nahe beieinander angesiedelt hatten und sich durch eine Dauerfehde gegenseitig blockierten. Wäre es nach Tolero gegangen, so sagt er, hätte sein Clan unser Bündnisangebot als „Schwäche“ interpretieren und uns einfach so lange dominieren sollen, bis wir freiwillig den Server verlassen. „Das wäre hundertprozentig dazu gekommen“, kommentiert er im Interview, „weil ihr keine Alpha-Tiere seid!“ Ich reagiere verdutzt auf dieses Kommentar, er lacht kurz und fährt fort: „Ja, es hört sich jetzt blöd an, aber es ist so.“ (IV22) Ich frage, ob seiner Meinung nach alle Spieler in seinem Clan Alpha-Tiere sind:

> „Nö, aber wir haben schon ein paar ganz schöne Freaks dabei. [...] Einfach die Spieler, die halt PvP-orientiert sind. [...] Davon haben wir mehr als ihr, und das mein ich eigentlich mit Alpha-Tierchen, also die Leute, die praktisch ja einfach wirklich darauf aus sind, sich mit anderen Spielern zu bekriegen, die daran Spaß haben, die sind bei uns einfach in der Mehrzahl.“ (IV22)

Auf Seite meines ursprünglichen Clans ergab sich ein umgekehrtes Meinungsbild. Der Spieler Blackpanther beispielsweise konnte insbesondere Tolero nicht leiden, weil letzterer zu anderen Spielern ständig Dinge sagte wie: „‚Ah, jetzt komm mal mit du Weichei!', und: ‚Warum willst du da nicht hin [um anzugreifen, C.B.]?' Und das ist einfach bei ihm meiner Meinung nach relativ abwertend immer gegenüber den anderen. So dominierend halt." (IV3) Der Spieler Wooshy, der regelmäßig von Tolero für seine zurückhaltende und hinterfragende Art beleidigt wurde, wird im Interview noch konkreter. Am Anfang habe er durchaus noch versucht, Toleros Verhalten nachzuvollziehen. Irgendwann sei er aber „aufgewacht" und habe gemerkt: „Sag mal, was redet der eigentlich die ganze Zeit für eine Scheiße? Das ist ein Spiel. Da geht es nicht darum, ständig irgendwen zu dominieren, sondern da geht es darum, Spaß zu haben." Ich wende ein, dass für Tolero der Spaß gerade im Dominieren zu bestehen scheint. Und genau das, sagt Wooshy, könne er nicht nachvollziehen: „Weil ich nicht weiß, wie man im Spiel sich daran freuen kann, dass jemand anders keinen Spaß am Spiel hat." (IV24)

Deutlich wird in diesem Konflikt, dass ludisch-virtuelle Gewalt die Spieler zwar einerseits zu *emotional communities* zusammenführen kann, dass die Unterschiede im Wie des Umgangs mit Computerspielgewalt aber auch Grenzen innerhalb dieser Gemeinschaften ziehen und permanent neu verhandeln können. Wie Barbara Rosenwein festhält (s.o.), sind *emotional communities* weder klar abgrenzbar noch unveränderlich. Und genauso konstituieren und rekonstituieren sich auch Spielergruppen durch wiederholtes Zusammenwachsen und Ausgrenzen der Akteure rund um emotionale Erfahrungen und Konventionen.

Während in obigem Beispiel ein Konflikt zwischen zwei ursprünglich getrennt spielenden Gruppen sichtbar wird, geht es in anderen Situationen um gruppeninterne Aushandlungsprozesse. Wenn beispielsweise Mitglieder nicht bei Bedarf zu Hilfe eilen oder ihr Loot nicht in ausreichendem Maße mit anderen teilen, drohen Sanktionen. Da in *DayZ* jeder Spieler jederzeit jeden anderen Spieler töten kann (unabhängig davon, ob sie verbündet sind oder nicht), kann Computerspielgewalt hier auch zum Werkzeug dieser Sanktionierung werden.

So entstand innerhalb einer *DayZ*-Spielergruppe beispielsweise eine zunehmende Abneigung gegen den Gamer Rocky, der seinen Mitspielern zufolge ausgesprochen egoistisch war und sein Loot nie mit anderen teilen wollte, selbst wenn sie es sich gemeinsam erkämpft hatten. Als Rocky eines Tages nicht im gleichen Sprachkanal wie seine Gruppe war, sich aber mit seinem Avatar auf dem gleichen Server aufhielt, schmiedeten seine Mitspieler den Plan, ihn auszurauben. In dieser Version von *DayZ* konnte man die Arbeit wochenlangen Lootens in einem abgeschlossenen Haus verstecken. Fremde Spieler konnten das Loot nicht klauen, es sei denn, sie erschossen den Besitzer genau in dem Moment, in dem er die Haustüre geöffnet hatte. Tatsächlich legten sich Rockys Mitspieler im Wald vor seinem Haus auf die Lauer und verpassten ihm im richtigen Moment kurzerhand einen Headshot. Während einige von ihnen umgehend begannen, das Loot aus dem Haus zu räumen, verharrte der Spieler Mogli und merkte an, er habe einen

„Gewissenskonflikt". „Ihr seid böse!", schlussfolgerte er schließlich an seine Mitspieler gewandt. „Ihr seid böse. Ich würde zwar auch gern was haben, aber gönnt euch selber alles." Und mit leicht ironischem Unterton fügte er an: „Dann klebt das Blut an euren Händen!" Der Spieler Tobi erwiderte trocken: „Ich nehm nur, was mir zusteht." (FT)

Dann betrat auch Rocky, dessen Avatar getötet wurde, den Sprachkanal und fragte seine Mitspieler, was der Scheiß solle. Zur Antwort bedankten sie sich nur provokativ für sein Loot. Der Spieler Fenre, der unter den Angreifern war, warf derweil noch Granaten auf die Garage von Rocky, so dass dessen mühsam reparierte Fahrzeuge darin zerstört wurden – ganz offensichtlich eine Strafmaßnahme. Mogli murmelte derweil: „Echt grausam, ey." (FT)

Im Interview rechtfertigt sich der Spieler Tobi auf meine Nachfrage hin für diese Aktion, an der er selbst als treibende Kraft beteiligt war: „Das war eigentlich auch nur aus ... ja, aus Wut kann man sagen, weil ich einfach sauer auf ihn war. Er beleidigt einen ohne Grund, er meint immer, alles [Loot, C.B.] ist seins." Solche Leute sollten lieber nicht in einer Gruppe spielen, fügt er an: „Und das mit dem Haus leer räumen haben wir sozusagen als Lektion gemacht. Vielleicht lernt er ja daraus und denkt mal darüber nach." Wenn er mit ihnen weiterhin zusammenspielen wolle, so Domi, müsse er halt lernen, mit anderen zu teilen. (IV21)

Dieses Beispiel ist *nicht* alltäglich. In den meisten Online-Games gibt es gar nicht die Möglichkeit für solche harten Gruppensanktionen durch die Ausübung von Computerspielgewalt. Doch es demonstriert, was in Online-Games oft auf subtilere Weise geschieht: Computerspielgewalt bindet Spieler zu emotionalen Gemeinschaften zusammen, doch auf die gleiche Weise wird sie zum Grund und zugleich zum Mittel der Ausgrenzung beziehungsweise Neuaushandlung von Zugehörigkeiten innerhalb derselben. Nur wer die gleichen Werte teilt, auf die gleiche Weise eine emotionale Bindung zur Gruppe verspürt und das auch durch kampfbezogene Taten (wie hier das Teilen der gemeinsam erkämpften Beute) kommuniziert, der kann dazugehören.

Professionalisierung und Anerkennung

Dieser Aspekt wird umso wichtiger, je weiter sich Spielergruppen professionalisieren, zum Beispiel in TESO: Als Marco und Tarox eines Abends in einer wichtigen Gildenbesprechung mit ca. 40 TeilnehmerInnen zu den PvP-Leitern ernannt wurden, verkündeten sie sogleich, dass nun andere Seiten aufgezogen werden. „Was wir vorhaben ist, euch erstmal zu trainieren", erläuterten sie und stellten gleich klar, dass nun auch der Umgangston im Sprachkanal härter werden würde. Trainiert werden sollte unter anderem, wie Einzelne ihre Aufgabe in der Gruppe erfüllen können, wie man sich als Gruppe bewegt, wie weit man zu „pushen" (also vorzustürmen) hat, wie man gegnerischen Angriffen ausweichen kann, und so weiter. „Solche Sachen werden wir euch wirklich *bis auf's Erbrechen* beibringen", unterstrichen sie mit Nachdruck. Da hätten zwar alle „noch viel Arbeit" vor sich, aber durch hartes Training – so versicherten sie – würden wir es schaffen. (FT)

Ich selbst war überrascht über die Härte des Tons, der hier angeschlagen wurde. Bisher hatte ich das TESO-PvP nur mit meiner kleinen Gruppe gespielt und höchstens kleinere Scharmützel bestritten oder als Zaungast an großen Schlachten teilgenommen. Schließlich war ich aber dieser größeren, über hundert Mitglieder vereinenden Gilde beigetreten und nun sollte ich Teil eines mehrere Dutzend Spieler umfassenden Kampfverbands für das PvP werden. Diese großen Kampfverbände der Gilden sind die alles entscheidenden Faktoren im PvP-Modus des Spiels. Sie sind, ähnlich wie *Counter-Strike*-Teams, teils hochspezialisierte, professionalisierte und eingespielte Gruppen, die sich mehrmals wöchentlich für ein Training verabreden, um dann gemeinsam besonders effektiv strategische Punkte beziehungsweise Burgen der gegnerischen Fraktionen erobern zu können. Die durch die beiden neuen PvP-Leiter eingeforderte Disziplin und das Verständnis des Trainings als „Arbeit" (s.o.) sollte die erfolgreiche Teilnahme unserer Gilde am PvP-Modus in TESO ermöglichen.

In anderen MMORPGs hatten die beiden Leiter über mehrere Jahre hinweg Spielverbände von mehreren hundert Spielern koordiniert. Hier in TESO fanden sie sich nun als Trainer eines eher amateurhaften Haufens wieder. Eine der wichtigsten Lektionen sei, fuhren sie in der Gildenbesprechung fort, dass man nicht für sich selbst, sondern für die Gruppe handele. Um mit gutem Beispiel voranzugehen, versprach einer der beiden Anführer, auf den „akuten Heilermangel" in unserer Gilde zu reagieren. Er werde „zum Wohle der Gruppe [...] noch einen Heiler hochziehen" – das heißt, er versprach mehrere hundert Stunden zu investieren, um einen zweiten, auf Heilung spezialisierten Avatar auf Maximalstufe zu bringen und für die Gilde einzusetzen. „Ihr müsst die Scheuklappen wegnehmen und anfangen, für die Gruppe zu denken", ermahnten sie auch die anderen: „Je mehr gruppentaugliche Skills ihr drin habt [je besser die Avatarfähigkeiten auf die Unterstützung der Gruppe ausgelegt sind, C.B.], desto länger steht [überlebt, C.B.] die Gruppe", und desto mehr Punkte könne man bekommen, desto mehr Burgen könne man einnehmen, und so weiter. (FT)

Nun wandte einer der anderen anwesenden Spieler ein, er habe bisher in der Gilde die Erfahrung gemacht, dass man von Mitspielern teils tot liegengelassen und nicht wiederbelebt werde, weil die anderen lieber weiter den Gegnern nachjagen, um noch mehr Punkte zu machen. Tatsächlich ist ein ähnliches Verhalten auch in anderen Spielen ein Grund für Meinungsverschiedenheiten. In *Counter-Strike* beispielsweise gehört es zu den regulierenden Emotionspraktiken der professionellen Spieler, sich gegenseitig zu ermahnen, nicht „fraggeil" beziehungsweise „killgeil" zu werden, also nicht zum Nachteil der Gruppe einem Kill nachzujagen. (FT) Auch die PvP-Leiter kritisierten als Antwort auf die Nachfrage in der TESO-Gildenbesprechung dieses Ich-bezogene Verhalten: „Dieses *Ich* werden wir wirklich im Keim ersticken, hier geht es ums *Wir*!", und ergänzten: „Wir werden das *Wir-Gefühl* aufbauen. [...] Wir wollen halt auf das Wir-Gefühl raus, damit wir später die Leute durch PvP begeistern können." (FT)

Ich selbst empfand diesen Anspruch, ein „Wir-Gefühl" zu erschaffen, als starken Kontrast zum Auftreten der beiden Leiter. Immerhin schlugen sie einen alles andere als freundlich-geselligen Ton an. In einer der ersten Trainingsenheiten meckerte Tarox dann auch erst einmal diejenigen an, die sich zuerst auf einem falschen Spielserver eingeloggt hatten: „Wir sind *immer* in Blutdorn [auf dem Server namens ‚Blutdorn', C.B.]", kommentierte er scharf und fügte hinzu: „Freizeitmäßig könnt ihr machen, was ihr wollt, aber sonst Blutdorn." (FT)

Mit militärisch anmutender Disziplin mussten mehrere Dutzend Spieler nun lernen, nach dem Herunterzählen des Leiters von „3 ... 2 ... 1 ... Go!" auf Kommando alle zugleich loszusprinten. Alle NachzüglerInnen wurden mit dem harten Vermerk „Zu spät! Zu spät! Zu spät!" für ihre Trödelei sanktioniert. (FT) Wer in den folgenden Probekämpfen einmal zu weit nach vorn preschte, wurde sofort ermahnt, nicht killgeil zu werden. Und im Sprachkanal herrschte natürlich eiserne Kommunikationsdisziplin. Wer im Kampf etwas Nicht-Kampfbezogenes sagte oder gar herumblödelte, wurde angefahren, die Schnauze zu halten – so waren im Sprachkanal nach kurzer Zeit fast nur noch die konzentrierten strategischen Ansagen der Leiter und einzelner Mitglieder zu hören. Als wir in einem ersten Testlauf blindäugig in einen Spezialzauber der Gegner hineinrannten, der eigentlich durch einen roten Warnkreis am Boden markiert war, empörte sich Tarox ohne Zurückhaltung: „Guckt auf den *verfickten* Boden! [...] Wenn da ein roter Kreis ist mit einer Flagge drin, dann *geht da raus*!", schrie er uns förmlich an. (FT)

Trotz des unschönen, alles andere als spielerisch anmutenden Umgangstons, beschwerte sich keiner der Beteiligten. Alle schienen vielmehr eifrig damit befasst, den Anforderungen der Gruppe gerecht werden zu können. Erst langsam begriff ich, dass die Markierung des Trainings als Nicht-Freizeit beziehungsweise Arbeit, der ruppige Umgangston und die militärisch anmutende Disziplinierung von den meisten anwesenden Spielern als Teil eines ingesamt positiv empfundenen Prozesses der Professionalisierung gedeutet wurden. Sie wollten Teil jener perfekt funktionierenden Einheit sein, die das strenge Training aus unserem unkoordinierten Haufen machen sollte. Über viele Abende hinweg trafen wir uns immer wieder, um uns dem teils sehr anstrengenden Training auszusetzen und so gemeinsam besser zu werden.

Dieser Wandlungsprozess veränderte das Vergnügen an Computerspielgewalt. Er ermöglichte es einerseits, dass wir nach und nach als Gruppe immer herausragendere Erfolge feierten und ganze gegnerische Armeen besiegten, was dem ein oder anderen ein vorsichtig geflüstertes „Wow!" im Sprachkanal entlockte. (FT) Der Spieler Pandrael kommentiert im Interview: „Ja, es macht einfach Spaß, wenn man halt sieht, dass das, was man übt oder was man eben neu dazulernt, dass man langsam eben lernt, das umzusetzen, und man freut sich natürlich, dass man es eben nicht umsonst gemacht hat, sondern hat eben auch ein sichtbares Ergebnis dann quasi." (IV10) In diesem Sinne ermöglichte die Professionalisierung der Gruppe eine Intensivierung des Vergnügens am gemeinsamen Kämpfen, wie es in Kap. 4.2.1 beschrieben wurde. Zugleich schuf der Prozess

der Professionalisierung aber auch die Grundlage für erweiterte kommunikative Emotionspraktiken: Wir wuchsen zu einer *emotional community* heran, die sich darauf verständigte, den Kampf im PvP *ernst* zu nehmen.

Diese auch auf LAN-Partys oder in anderen kompetitiven Computerspielkulturen häufig zu beobachtende Umkehr einer als spielerisch markierten Tätigkeit in eine zunehmend als ernsthaft markierte Tätigkeit schafft neue Möglichkeiten für positiv gedeutete emotionale Erfahrungen in der gruppeninternen Interaktion. Denn durch die Professionalisierung wird spielbezogenes Können und Wissen besonders bedeutungsvoll, was Praktiken des Vermittelns von Wissen und des Erlernens besonderer Fähigkeiten ein spezifisches Emotionspotenzial verleiht. Mit zunehmender Professionalisierung beginnen die Spieler, sich auf verschiedenen Webseiten über die Möglichkeiten des Spiels zu informieren, über die Vor- und Nachteile besonderer Waffen, über die unzähligen Wege, ihr Team zu unterstützen und sich einen Vorteil gegenüber den Gegnern zu verschaffen. Noch wichtiger ist das im Spiel gesammelte, durch angelesenes Wissen nicht zu ersetzende Erfahrungswissen.[51] Julia beispielsweise ist eine sehr gute Heilerin. Und ihr Können, so sagt sie im Interview, basiert auf Erfahrung: „‚Learning by doing‘, tu ich. Also wenn ich irgendwie nicht weiterkomme, dann guck ich im Internet: Was machen die anderen? Aber ich versuch's dann doch eher für mich selber zu optimieren: Was passt jetzt wie zusammen und wie mach ich das noch besser und wie helfe ich der Gruppe besser?“ (IV7) Der PvP-Leiter Tarox schätzt die Bedeutung des Erfahrungswissens so hoch ein, dass er seine Schüler gezielt Fehler machen lässt, wie er im Interview erklärt:

> „Also mein Motto ist immer, die müssen selber die Negativerfahrungen machen. Weil wenn sie die nicht machen, dann werden sie auch nie wirklich kapieren: ‚Warum brauch ich das, warum sagt er mir das überhaupt? Das klappt doch anders auch‘, denken die sich dann. Deswegen lass ich die auch gerne mal, auch wenn das irgendwo ein bisschen asozial ist, gerne mal ins Messer laufen, auch jetzt hier bei den Übungen und sowas.“ (IV13)

Haben Spieler dann aber erst einmal Erfahrungswissen angesammelt, werden sie in größeren Gilden von weniger erfahrenen Spielern häufig um Rat gebeten, beispielsweise dazu, wie am besten welche Skills einzusetzen oder welche Waffen und Rüstungsteile am besten zu kombinieren sind. Da ich mich selbst immer wieder in diese Gespräche einmischte, vor allem wenn es um Avatare meiner eigenen Klasse „Dragonknight“ (zauberfähige Ritter) ging, wurde mir eines Tages zu

51 | Zur Bedeutung von Erfahrungswissen für die kompetitiven Prozesse im Rahmen von *Counter-Strike* Wettkämpfen vgl. Julian Meyer: Das Spiel hat seine eigenen Regeln. Erwerb von Milieuwissen in einem Counter-Strike Profi-Clan. In: Martin Deschauer u.a. (Hg.): projekt:wissen. Von Datenbergen, Informationsströmen und Wissensgenerierung. Frankfurt a.M. 2009, S. 151-180; Stuart Reeves/Barry Brown/Eric Laurier: Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. In: Games and Culture 4 (2009), H. 3, S. 205-227.

meiner Überraschung von unserem Gildenleiter der Posten des „Dragonknight-Offiziers" angeboten. (FT) Etwas verdutzt nahm ich diese Ehre an und wurde fortan regelmäßig von hilfesuchenden Dragonknight-Neulingen nach Tipps und Optimierungsvorschlägen für ihren Avatar gefragt. Tatsächlich schlich sich trotz meiner verhältnismäßig distanzierten Sicht auf diese Prozesse ein nicht zu verhehlender Stolz ein, dass meine Kenntnisse von anderen wertgeschätzt oder sogar ganz offen bewundert wurden.

Diese Prozesse des Fachsimpelns, Lehrens und Lernens sind dabei prinzipiell die gleichen wie in anderen Sport- und Spielkulturen auch. Als mobilisierende Emotionspraktiken bringen sie ein gegenstandbezogenes Wissen in Zirkulation, das allen Eingeweihten bedeutungsvoll erscheint und genau deshalb die hierfür zentralen emotionalen Erfahrungen ermöglicht: Stolz und Anerkennung. Als ich Marco und Tarox im Interview frage, ob sie bei Erfolg ihrer Lehrbemühungen dann auch stolz auf ihre Spieler sind, bejahen sie klar. Marco erzählt, wie sich ein Mitspieler am Tag zuvor besonders lernfähig gezeigt und alle seine Ratschläge sofort umgesetzt hatte:

„Und da ist das dann einfach schön zu sehen, und da bist du dann auch stolz wie Bolle [besonders stolz, C.B.], wenn du dann siehst: Alles klar, du hast endlich mal einen, der das wirklich annimmt, was du ihm sagst, und dadurch wirklich von Abend zu Abend, oder von Stunde zu Stunde immer besser wird. [....] Du siehst wirklich: Von Stunde zu Stunde wird der besser, von Stunde zu Stunde kannst du dann [als Gruppe, C.B.] *mehr töten*. [...] Zum Schluss haben wir es dann wirklich geschafft, [...] beim letzten Mal, wir waren bloß zu dritt, und hatten auf einmal eine Siebener-Gruppe vor uns, und wir haben komplett sieben Mann in Schach gehalten. [...] [D]a bist du dann echt stolz wie Bolle drauf." (IV13)

Die Zirkulation von Wissen bringt Erfahrungen des Stolzes und der gegenseitigen Anerkennung für Lehr- und Lernfähigkeiten mit sich – und zugleich schweißt sie die Gruppe als *emotional community* noch enger zusammen. Direkt an Marcos eben zitierte Ausführungen fügt Tarox an: „Genau das ist auch das, was das Wir-Gefühl in einer Gruppe extrem pusht [fördert, C.B.]. Wenn die Leute dann raffen: ‚Ey, das was mir die anderen sagen, das funktioniert.'" (IV13) Ausführlich beschreibt diesen Prozess die Gildenleiterin Lela, als ich im Interview erwähne, dass die beiden PvP-Leiter immer wieder die Bedeutung des Wir-Gefühls betonen. Dieses Gefühl sei nicht nur wichtig, so Lela, sondern es wachse auch mit der Zeit weiter an:

„Umso mehr man miteinander macht und umso mehr man halt auch Erfolge und Misserfolge miteinander teilt und sich auch darüber austauscht, umso mehr hat man das Gefühl, den anderen besser zu verstehen und besser zu kennen, obwohl es ja ne virtuelle Welt ist. Aber dadurch entsteht halt schon so ne Geschichte von Zusammenhalt, dass man halt anfängt, sich viel mehr Gedanken zu machen: ‚Wir haben jetzt nen Zerg [eine große Ansammlung von Gegnern, C.B.], der übermächtig ist. Wir müssen ausweichen und nen

großen Bogen laufen. Und jetzt liegen aber drei aus unserer Gruppe liegen da tot rum.‘ Dann fängt man schon an, sich so Gedanken zu machen: ‚Oh Gott, wir haben unsere Kameraden zurückgelassen!‘, so also, ne?“ (IV10)

Spätestens hier wird deutlich, wie das Vergnügen am gemeinsamen Kämpfen und das aus den kommunikativen Emotionspraktiken einer *emotional community* entstehende Vergnügen ineinandergreifen und sich ergänzen. Der Kampf beziehungsweise die gemeinsame Ausübung und Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt wird zum Knotenpunkt dieses Prozesses, der unter anderem das Teilen von Erfolgen, den Ausdruck gegenseitiger Zuneigung, Praktiken des Helfens und Beschützens, der Prahlerei und des Lobens, Erfahrungen von Zugehörigkeit oder Abgrenzung, und allen voran Stolz und Anerkennung einschließen kann. Aus dieser Perspektive wird ludisch-virtuelle Gewalt zu einem in hohem Maße kooperativen Vergnügen, in dessen Verlauf Spieler gemeinsam und im Austausch miteinander positiv gedeutete emotionale Erfahrungen machen.

5. Dramatisch und deviant

5.1 Einfühlen

„Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen."[1] So titelt eine Werbung in einer der ersten Ausgaben der *Telematch* von 1983. Der aus den *Star Wars*-Filmen bekannte Jedi-Ritter Luke Skywalker steht auf der großformatigen Anzeige mit gezücktem Lichtschwert in Verteidigungshaltung. Zwischen seinen Beinen ein Monitor, auf dem das sehr abstrakt dargestellte Geschehen des Computerspiels *Star Wars: Jedi Arena* zu sehen ist. Ein ausführlicher Begleittext verspricht:

> „Luke Skywalker kämpfte in der Jedi-Arena™. Bald werden auch Sie zum Kreise der Jedi-Ritter gehören: mit der Video-Spiele-Cassette Star Wars® Jedi Arena™ von Parker. Sie führen das Laserschwert, und plötzlich sind Sie Luke Skywalker. Versuchen Sie, die Angriffe des wirbelnden Suchers abzuwehren. Aber seien Sie auf der Hut! Lord Darth Vaders Laserstrahl kann jederzeit ihr Kraftfeld zerstören. Hören Sie deshalb auf Ihre innere Stimme; verteidigen Sie sich und schlagen Sie zurück. Dann wird die Macht mit Ihnen sein. Um Schwert gegen Schwert jeden Gegner zu bekämpfen, der es wagt, Ihnen entgegen zu treten."[2]

Diese Werbung spricht drei Punkte an: die Funktion der mit Computerspielen verbundenen oder durch sie inszenierten Narrative als Bereicherung der emotionalen Erfahrungen, die zentrale Rolle des Avatarkörpers in diesem Prozess und schließlich die Verflechtung dieser Aspekte mit den Bedeutungs- und Emotionspotenzialen ludisch-virtueller Gewalt. Der im Folgenden öfter verwendete Begriff Narrativ entstammt nicht dem Forschungsfeld, sondern dient hier als analytischer Sammelbegriff für alle mit Computerspielen zusammenhängenden erzählerischen Elemente, beispielsweise Zwischensequenzen, Dialoge zwischen Avatar und computergesteuerten Menschen, sämtliche Verweise auf die Geschichte(n) eines Spiels sowie Bezüge zu Filmen, Comics oder Romanen, und so weiter. So-

---

1 | O.A.: Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen! In: Telematch (1983), H. 6+7, S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite18

2 | Ebd.

wohl Single- als auch Multiplayer-Games können Narrative anbieten, allerdings stehen sie bei ersteren im Vordergrund und verblassen bei letzteren teils zu bloßen Hintergrundszenarien (wie etwa der Antiterror-Krieg in *Counter-Strike*). Im Folgenden stehen deshalb Singleplayer-Games im Zentrum oder solche Multiplayer-Games wie *The Elder Scrolls Online*, die ausgeprägte Narrative anbieten. Im Fokus steht die Frage, wie Spieler sich in der Widerfahrnis oder Ausübung ludisch-virtueller Gewalt auf die jeweils angebotenen Narrative beziehen, sich durch virtuelle Tätigkeiten in sie einschreiben und dadurch im Gegenzug besondere emotionale Erfahrungen machen.

5.1.1 Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren

Bevor ich detailliert auf diesen Prozess eingehen kann, gilt es ein mögliches Missverständnis auszuräumen. Die oben zitierte Werbung kommuniziert auch die seit den 1980er-Jahren bis heute immer wieder heraufbeschworene Vorstellung, dass man durch das Computerspielen in die angebotenen Narrative voll und ganz ‚eintauchen' und sich darin ‚verlieren' könne. Während diese Vorstellung in der Bewerbung von Computerspielen als ein gewünschter Effekt angepriesen wird, erkennen ComputerspielkritikerInnen darin die Gefahr eines ‚Abtauchens in virtuelle Welten'. Beide Perspektiven instrumentalisieren letztlich die Vorstellung einer bestimmten Art des Erlebens von Spielprozessen, wobei sie die empirisch vorfindbare Wirklichkeit weit verfehlen.

Ein nur flüchtiger Blick auf tatsächliche Spielprozesse in Online-Games oder die Performances in Let's Play-Videos zeigt mit aller Deutlichkeit, dass Spieler im Regelfall nicht vollständig in ihren jeweiligen Avatarkörper ‚eintauchen' oder sich in den Narrativen des Spiels ‚verlieren', sei es in positiv oder negativ gedeutetem Sinne. Empirisch zu beobachten ist vielmehr ein ludischer Umgang mit den Narrativen eines Spiels im Zuge der aktiven, virtuell-körperlichen Teilhabe an ihnen. Ludisch meint auch hier, dass Spieler die Bedeutungspotenziale bestimmter Tätigkeiten ihres Avatars innerhalb des ihn umgebenden Narrativs mal als bedeutungsvoll aufgreifen und für voll nehmen, sie dann aber auch wieder als bedeutungslos behandeln oder ganz eigenwillig mit ihnen umgehen (vgl. Kap. 2.2.4).

Während die Frage nach der Narrativität des Computerspielens in den theoretischen Debatten der Game Studies immer wieder diskutiert wird,[3] kommt dieser für ethnografische Ansätze entscheidende Punkt kaum zur Sprache: Die emoti-

3 | Vgl. stellvertretend Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, MA 2004, S. 118-130; Jesper Juul: Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives. In: Game Studies 1 (2001), H. 1, o.S.; Julian Kücklich: The Playability of Texts vs. the Readability of Games. Towards a Holistic Theory of Fictionality. In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hg.): Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht 2003, S. 100-107; Martin Sallge: Interaktive Narration im Compu-

onalen Erfahrungen im Umgang mit Computerspielnarrativen ergeben sich aus dem jeweiligen Umgang mit diesen Narrativen durch die Spieler – und dieser Umgang ist stets individuell, changiert zwischen Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren, greift auf verschiedene (spielimmanente und spielexterne) Bedeutungsebenen zurück oder wird in Multiplayer-Games auch durch den permanenten Dialog mit anderen Spielern geprägt.

Im Zentrum dieses spielerischen Umgangs mit Narrativen steht (in den hier untersuchten Actiongames) der Avatarkörper. Dabei grenze ich mich in der vorliegenden Studie entsprechend meines Verständnisses des Avatars als Medium und Werkzeug virtuell-körperlicher Praxis von solchen Ansätzen ab, die in virtuellen Körpern vor allem einen Ausgangspunkt zur Konstruktion spielbezogener „Identitäten" entdecken.[4] Die wohl prominenteste Vertreterin dieser Perspektive ist die US-amerikanische Psychologin Sherry Turkle, die sich bereits in den 1990er-Jahren intensiv mit textbasierten Online-Rollenspielen, sogenannten *Multi-User-Dungeons* (MUDs), auseinandersetzte und diese als „laboratories for experimenting with one's identity" beschrieb.[5] Aus empirisch-kulturwissenschaftlicher Perspektive hat sich kurz darauf Anke Bahl mit MUDs beschäftigt und die im Internet gebotene, „unendlich erweiterbare Anzahl an ungegenständlichen sozialen Umgebungen, in denen sich das Selbst theoretisch auf immer neue Weise manifestieren kann", beobachtet.[6] Der in textbasierten Spielen auch textlich vermittelte Körper eines Spielers, so Bahl, nehme dabei eine „kulturelle Funktion" ein, insofern er „gewissermaßen die Existenz und die Einheit dieser Figur(en) gewährleistet" und damit die Zuweisung einer „mehr oder minder eindeutig definierbare[n] Identität" erlaube.[7] Seit den frühen 1990er-Jahren wird die Frage nach im Spiel konstruierten „Identitäten" auch in Bezug auf grafisch repräsentierte Avatare immer wieder aufgegriffen.[8] Die Ethnografin T.L. Taylor schreibt: „Avatars, in fact, come to provide access points in the creation of identity and social life. The bodies people use in these spaces provide a means to live digitally – to fully inhabit the world. It is not simply that users exist as just ‚mind', but instead construct their identities through avatars".[9]

terspiel. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 79-104; Thon: Simulation vs. Narration.

4 | Mit dieser Abgrenzung folge ich Koch: Second Life, S. 224-226.

5 | Sherry Turkle: Life on Screen. Identity in the Age of the Internet. London 1997, S. 12.

6 | Anke Bahl: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997, S. 10.

7 | Ebd., S. 130.

8 | Vgl. stellvertretend Boellstorff: Coming of Age in Second Life, S. 118-150; Yasmin B. Kafai/Deborah A. Fields/Melissa S. Cook: Your Second Selves. Player-Designed Avatars. In: Games and Culture 23 (2010), H. 5, S. 23-42; Misoch: Avatare.

9 | Taylor: Living Digitally, S. 40.

Fraglich bleibt allerdings, inwiefern diese Funktion von Avataren generalisierbar ist. Während die Konstruktion ludischer Identitäten in manchen Spielen durchaus tragend sein mag, konnte ich sie in den von mir untersuchten Spielprozessen höchstens am Rande beobachten. Zwar lassen sich Spieler fast immer auf die *embodiment relation* zu ihrem Avatar ein und sie fühlen auch mit ihm und seiner Geschichte mit (s.u.), doch das bedeutet nicht, dass sie automatisch durch diesen Avatar eine ›virtuelle Identität‹ verhandeln würden. Das ist auch dort wichtig zu betonen, wo männliche Spieler weibliche Avatare spielen. Sarazars Umgang mit Lara Croft lässt sich beispielsweise kaum von seinem Umgang mit einem muskelbepackten Piratenassassinen unterscheiden. Und in MMORPGs ist es ganz allgemein an der Tagesordnung, aus ästhetischen Gründen – und eben nicht als Teil eines Ausprobierens einer ›andersgeschlechtlichen Identität‹ – Avatare des jeweils anderen Geschlechts zu steuern. Marco erklärt (genau wie viele andere Spieler), dass er lieber einen weiblichen Avatar aus der Third-Person-Perspektive vor sich sehe, weil: „Was will ich nem männlichen Char [Avatar, C.B.] auf den Arsch gucken permanent?" Das sei nicht sexistisch gemeint, „nur der Anblick ist zum Entspannen für mich schöner, wie wenn ich jetzt nem männlichen Char permanent hinten rein gucken müsste." Ich frage: „Hat das für dich auch was mit Identifikation zu tun?" Marco: „Nö, absolut nicht." (IV13)

Auszuschließen sind Momente der Imagination verschiedener Identitäten durch den Avatarkörper, seien sie nun geschlechtsspezifisch oder anderweitig ausgerichtet, natürlich nicht. Doch die „Identitätsarbeit und das sich dahinter verbergende Individuum", so argumentieren Gertraud Koch und Nina Ritzi-Messner in Bezug auf das Programm *Second Life*, „stellen [...] weder die zentralen Qualitäten der Avatare noch die aufschlussreichsten Elemente für dessen Verständnis dar."[10] Auch für Actiongames trifft diese Feststellung zu. In der teilnehmenden Beobachtung der vorliegenden Studie zeigt sich, dass nur sehr wenige Spieler – auch in den sogenannten Rollenspielen – tatsächlich Rollen spielen im Sinne einer Verkörperung von spezifischen Identitäten. Zwar gibt es eine Art des Spielens, in der Akteure wie in einer Art Improvisationstheater ihren Avataren eine individuelle Geschichte geben und diese performativ darstellen, was als „Roleplay" bezeichnet wird. Doch trotz des Genrenamens *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* gilt es als eher ungewöhnlich, darin tatsächlich diese Form des Roleplay zu betreiben. In einer am Mainstream des Computerspielens interessierten Perspektive müssen solche eher ungewöhnlichen Prozesse außen vor bleiben. Im Regelfall chatten und sprechen die Spieler genau wie in anderen Games als sie selbst miteinander, das heißt als gewöhnliche Personen, die im Internet eben ein Spiel spielen. Dementsprechend verwundert es kaum, dass sich die Spieler in Multiplayer-Games auch auf die vielfältigen narrativen Angebote nur partiell einlassen, beispielsweise die obligatorische Heldengeschichte in einem MMORPG.

10 | Koch/Ritzi-Messner: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastrukturen, S. 272.

Das heißt nicht, dass die Story eines Spiels völlig egal wäre. Immer wieder werden einzelne Elemente der Geschichte für Spieler durchaus bedeutungsvoll und mobilisieren besondere emotionale Erfahrungen. Das MMORPG *The Elder Scrolls Online* beinhaltet für den Spieler Pirou beispielsweise Momente, „wo die Story einfach fesselt" – witzige Situationen, oder auch Entwicklungen, die einen traurig stimmen, weil man „wirklich dramatische Entscheidungen" treffen muss. Sein Mitspieler Alexoton ergänzt im Gruppeninterview, dass er abends manchmal gar nicht mit dem Spielen aufhören mochte, „weil ich einfach wissen wollte: ‚Was passiert mit den Leuten, die gerade in ihrem Bauernhof entführt wurden?', oder so." Er erzählt von einer Sequenz, in der man als Held dem König helfen muss. „Und da hab ich mir gedacht: ‚Hey, ich muss jetzt das machen!', ja? (Lachend) Also so schnell wie möglich muss der König irgendwie geschützt werden. Also das packt dich halt quasi richtig, ne?" (IV19)

Hier klingt auch an, dass eine Besonderheit der Erfahrungen mit Computerspielnarrativen im Gegensatz zu beispielsweise Filmnarrativen in der virtuell-körperlichen Teilhabe am Geschehen besteht. Der Spieler Painstar kommentiert:

„[W]as ich schon erlebt habe, in Spielen, was da an Gefühlen mit eingeflossen ist, was mich viel mehr gefesselt hat oft wie ein Film, weil ich mich mit dem Charakter identifizieren konnte, weil ich mit dem Charakter einen Weg beschritten habe und zum Teil seine Handlungen verstehen konnte, wie er sich entschieden hat [...], und da fühlt man wesentlich mehr mit, als es beispielsweise bei irgendeinem Indiana Jones [Film, C.B.] ist. Das ist mir völlig egal, wenn der vom Stein überrollt wird und der Film aus ist [Verweis auf einen bekannten Spannungsmoment im ersten Indiana Jones-Film, C.B.], dann sag ich höchstens: ‚Scheiß Film, ist zu kurz', ne? Aber ich denk mir da jetzt nicht, ich bin da großartig traurig. Es gibt Filme, die lösen auch viele Gefühle aus, natürlich. Aber ein Spiel hat dafür noch mehr Potenzial, und sofern es genutzt wird, ist es auch wesentlich intensiver." (IV16)

Ob das Potenzial eines Spielnarrativs zur Bereicherung emotionaler Erfahrungen genutzt wird, ist nicht nur abhängig vom Angebot, sondern vor allem vom Umgang der Spieler mit diesem. Genau wie sich manche bereitwillig auf die Narrative einlassen und mitfühlen, achten andere Spieler laut Selbstaussagen überhaupt nicht auf die ihren Avatar umgebenden Erzählungen.

Die bei jedem Spieler individuelle Vorliebe für oder gegen eine betonte Teilhabe an den Spielnarrativen kann auch prägend für *emotional communities* sein. So unterschieden sich auch die beiden in Kap. 4.2.2 vorgestellten Spielergruppen, die über die richtige Spielweise in *DayZ* in Konflikt gerieten, zugleich durch einen anderen Umgang mit dem angebotenen Zombie-Appokalypse-Narrativ. Als eine der Gruppen sich auf den Kampf gegen andere Spieler vorbereitete, wandte der nicht aus dieser Gruppe stammende, aber ebenfalls im Sprachkanal anwesende Spieler Wooshy ein, es sei doch eigentlich schade, das interessante Szenario gar nicht zu berücksichtigen. Bei einer Zombie-Appokalypse sollten sich eigentlich komplexe soziale Beziehungen ergeben, aber in ihrer Gruppe seien alle immer

nur aufs Töten aus. Der auf kompetitive Prozesse fokussierte Spieler Tolero, der ohnehin zu Polarisierungen neigte, kommentierte nur zynisch: „Das Erste, was ich töten würde, sind Philosophen, die so einen Quatsch erzählen." (FT)

Auch einige Let's Player nehmen grundsätzlich eine eher zynisch-distanzierende Haltung gegenüber den angebotenen Narrativen ein. Hardi beispielsweise liest in einer LP-Folge zu *Dead Space 3* aus einem von zahlreichen Logbüchern vor, die sein Avatar in den von Monstern bevölkerten Raumschiffen findet, und die das Narrativ des Spiels bereichern sollen (empfohlenes Beispiel).[11] Der Text enthält in diesem Fall den Bericht eines Überlebenden, der beschreibt, wie in den Augen der zu Monstern mutierten Menschen manchmal noch ein Funke des Wiedererkennens aufflackere. Hardi rattert den Text mit ironisch-übertreibendem Tonfall herunter, schließt das Logbuch schnell wieder und kommentiert abgeklärt: „Hammertragisch und so."

Zwischen narrationsbezogenem Sich-Einlassen und Sich-Distanzieren ergibt sich ein permanentes Changieren. Dieser Wechsel vollzieht sich nicht nur zwischen verschiedenen Spielen, Spielern oder Spielgruppen, sondern auch zwischen verschiedenen Spielsituationen, die teils direkt ineinander übergehen können. In einer LP-Folge zu *Battlefield 3* muss sich der Let's Player Sarazar beispielsweise mit seinem Avatar und einem computergesteuerten Kameraden namens Montes durch verschiedene Gebäude einer irakischen Stadt kämpfen.[12] Sarazar kommentiert erst mit tiefer und ernst intonierter Stimme: „Wir tun, was wir tun müssen, und das ist Kämpfen, uns irgendwie zum Abholpunkt durchschlagen." Als er dann aber einen Raum weiter geht und mit seiner Taschenlampe die dunklen Ecken ausleuchtet, sieht er einige Wasserpfeifen herumstehen: „Oh, hier wird Shisha geraucht?", fragt er eher fröhlich und wendet sich in einem fiktiven Dialog an seinen computergesteuerten Kameraden: „Montes, hast du zufällig nen Apfeltabak dabei oder so?"

Auch dort, wo sich Spieler auf die angebotenen Narrative einlassen, gehen sie nicht völlig darin auf, sondern sie gehen spielerisch – mal einfühlsam, mal distanziert, mal gelangweilt, mal ironisch – damit um. Es ist entscheidend, diese Fähigkeit der Gamer zu einem dezidiert ludischen Umgang mit den Spielnarrativen im Auge zu behalten, wenn im Folgenden ludisch-virtuelle Gewalt in diesen Prozessen verortet wird. Aus der hier verfolgten emotionspraxistheoretischen Perspektive stellt sich inbesondere die Frage, inwiefern die spezifischen Bedeutungs- und Emotionspotenziale von Computerspielgewalt in die Prozesse des narrationsbezogenen Sich-Einlassens und Sich-Distanzierens eingebunden werden.

11 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #014 [Deutsch] [HD] - Mutantenkrabbe (20.2.2013), 6:15-6:50. https://www.youtube.com/embed/TSVxd2DfwLg?start=975&end=1010

12 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011), 2:25-3:00. https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk?start=145&end=180

Oder anders gewendet: Wie wird Computerspielgewalt zu einem die Narrative und damit die emotionalen Erfahrungen des Spielprozesses prägenden Faktor und welche spezifischen Erfahrungsfacetten entstehen aus dieser Verbindung?

5.1.2 Traurigkeit und Wut

Die Narrative von Computerspielen nutzen häufig die Bedeutungspotenziale, die der Ausübung von physischer Gewalt in unserem Alltag anhaften. In vielen Fällen dient Gewalt als Mittel zur physischen Umsetzung von Macht und steht damit immer auch in einem Verhältnis zu gültigen Rechtsstrukturen beziehungsweise zu einem *common sense,*[13] demzufolge ihre Ausübung nur unter sehr spezifischen Umständen als gerechtfertigt gelten kann. Im Gegenzug wird sie vor allem dann als ungerecht gedeutet, wenn sie sich gegen Unschuldige richtet, das heißt gegen solche Akteure, die weder den *common sense* in Sachen Gewaltausübung verletzt haben noch überhaupt zur Verteidigung gegen physische Gewalt in der Lage sind (was stereotypisierend Frauen und Kindern unterstellt wird, weshalb Gewaltausübung gegen diese Gruppen als besonderer Tabubruch gilt).

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive hat die als ungerecht geltende Ausübung von physischer Gewalt – im Folgenden spreche ich aus sprach-ökonomischen Gründen nur noch von „ungerechter Gewalt“, was die Konstruiertheit der Zuschreibung aber mit einschließen soll – ein besonderes Potenzial zur Mobilisierung von emotionalen Erfahrungen. Durch die Einbindung in spezifische Bedeutungsbezüge lädt sie diese Erfahrungen gewissermaßen dramatisch auf, wobei es mir bei der Wahl des Adjektivs „dramatisch“ weniger um den Bezug zur Dramentheorie als vielmehr darum geht, die mit diesem Begriff im Alltagssprachgebrauch verbundenen Konnotationen einzufangen. Dramatische Erfahrungen sind besonders „atemberaubend, aufregend, aufwühlend, bewegt, erregend, fesselnd, mitreißend, nervenaufreibend, packend, spannend, spannungsgeladen, spannungsreich, spannungsvoll“.[14]

Ein Großteil aller Singleplayer-Actiongames seit den 1980er-Jahren nimmt als Ausgangspunkt ein Narrativ, das in diesem Sinne auf die dramatische Aufladung des Spielgeschehens zielt. Dazu widerfährt dem Avatar oder ihm nahestehenden, meist als unschuldig dargestellten Figuren auf die eine oder andere Weise ungerechte Gewalt. Die Gegenspieler werden dabei narrativ auf der Seite des Bösen und der Avatar mit seinen Verbündeten auf der Seite des Guten verortet. In solchen Zuschreibungen spiegelt sich – wie sich aus Knut Hickethiers Überlegungen zum „narrativen Bösen“ ableiten lässt – ein altbekanntes narratives Muster:

13 | Vgl. für eine spezifisch ethnografische Konzeptualisierung des Begriffs Clifford Geertz: Common Sense als kulturelles System. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 261-288.

14 | Vgl. http://www.duden.de/rechtschreibung/dramatisch

„Das Böse als Gegenpart zum Guten ist die Zuspitzung und Radikalisierung eines dramaturgischen Prinzips. Es ist für die Narration notwendig, um überhaupt eine Geschichte erzählen zu können und sie für ein Publikum spannend zu machen. Das Böse stellt sich als Eingriff in eine bestehende stabile Ordnung dar (die dabei immer schon erzählerisch als ‚gut' unterstellt wird), sie schafft Ereignishaftigkeit, die wiederum Voraussetzung dafür ist, dass etwas erzählbar ist."[15]

Ob und inwiefern die Spieler die alte Erzählung von Gut gegen Böse auch für voll nehmen, hängt natürlich von ihrer individuellen Einstellung und der Glaubwürdigkeit des Narrativs ab. In frühen Weltraum-Shootern der 1980er-Jahre wird beispielsweise meist die ganze Erde von aggressiven Außerirdischen bedroht – ein Narrativ, über das sich Computerspieltester bald schon regelmäßig lustig machen. Unter dem Titel „Ist die Erde noch zu retten?" fragt 1984 beispielsweise Hartmut Huff: „Wer kann eigentlich noch die Übersicht behalten, bei derart viel Video- und Computerspielen, in deren Mittelpunkt die Verteidigung der Erde gegen außerirdische Finsterlinge, Monstren und dergleichen mehr steht?"[16]

Für die ComputerspieltesterInnen war dieses Narrativ dementsprechend auch nicht wirksam und bildete meist nur noch die belanglose Hintergrundfolie für mal besser oder mal schlechter gelungene virtuell-körperliche Action auf dem Bildschirm. Genau wie in anderen Bereichen wurden die Spiele aber auch in Sachen Story bald ausgeklügelter und vielseitiger. Die narrativen Inszenierungen der Bedrohungssituationen wurden komplexer und die Taten der Antagonisten in ihren grausamen Details expliziter dargestellt. So werden heute viele Computerspielnarrative von den Akteuren durchaus für voll genommen. Und dann mobilisiert die Widerfahrnis einer ungerechten Gewalt auch dramatisch aufgeladene narrationsbezogene Erfahrungen.

„Der darf einfach noch nicht sterben!!!!"

Ein Beispiel dafür bietet der Test zum dritten Teil der für ihr episches Narrativ bekannten *Mass Effect*-Reihe:

„Entsetzt starren wir auf den Monitor. ‚Das können die doch nicht tun!' Die, damit sind die Entwickler von Bioware [...] gemeint. Und sie tun es doch: In einer dramatischen Zwischensequenz konfrontieren sie uns mit dem Tod einer Figur. Einer Figur, die wir bereits in Mass Effect 1 kennen- und liebengelernt, in Mass Effect 2 vor so mancher Katastrophe bewart [sic] haben und der wir nun in Mass Effect 3 (endlich!) wieder über den Weg liefen. Nur um kurz darauf hilflos mit ansehen zu müssen, wie ein Mutant unseren Freund brutal gegen eine Wand schleudert und dessen Körper zertrümmert. In diesem Moment spüren

15 | Knut Hickethier: Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen. In: Werner Faulstich (Hg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München 2008, S. 227-243, hier: S. 256.

16 | Huff: Final Orbit.

wir Wut, Trauer, Schmerz -- und sind auf einer anderen Ebene gleichzeitig voller Bewunderung für dieses Spiel, weil es solch starke Emotionen in uns hervorzurufen vermag.“[17]

Deutlich demonstriert diese Beschreibung eines Spielmoments, wie die als ungerecht gedeutete Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt Gefühle von „Wut“ und „Trauer“ mobilisiert (s.o.). Ein Zusammenspiel dieser beiden Gefühlsdimensionen wird auch in anderen Actiongames heraufbeschworen. Immer wieder verlieren die Avatare innerhalb des Narrativs ihre Freunde, Kameraden, Geliebten oder Kinder durch widerfahrene virtuelle Gewalt, oder sie beobachten grausame Szenen, beispielsweise die Folter oder Exekution von unschuldigen Zivilisten durch die computergesteuerten Gegner. Ausgeübt werden diese Gräueltaten meist durch einen oder mehrere Hauptantagonisten oder durch deren Untergebene.

Unter den Let's Playern reagieren manche ironisch-distanziert auf solche Momente, andere lassen sich auf das narrative Angebot ein. Insbesondere Sarazar bringt seine Einfühlung in dramatische Momente gerne zum Ausdruck. So auch in der LP-Reihe zur Neufassung von *Tomb Raider* von 2013, in der sein Avatar Lara Croft gemeinsam mit Freunden auf einer von kriminellen Sektierern bevölkerten Insel strandet. Erzählt wird hier die Jugendgeschichte von Lara, die anfangs noch nie einen Menschen getötet hat, aufgrund der gleich zu Beginn erfahrenen Bedrohungen (Konfrontation mit Menschenopfern, Angriff auf ihr Leben oder das ihrer Freunde, eine versuchte Vergewaltigung) aber schnell zu den Waffen greift und die computergesteuerten Gegner bald zu Hunderten vernichtet. Die Widerfahrnis ungerechter Gewalt kehrt im Spielverlauf regelmäßig wieder, indem mehrere von Laras engen Vertrauten durch den Hauptantagonisten oder dessen Schergen getötet werden. Als Höhepunkt opfert sich Laras väterlicher Freund Roth für sie, indem er in einer Zwischensequenz eine auf Lara gerichtete tödliche Wurfaxt des Sektenführers Mathias mit seinem Körper abfängt und stirbt. Sarazar bringt seine Traurigkeit über diesen Vorfall nicht durch eine explizite Beschreibung seiner Gefühle zum Ausdruck, sondern er – der sonst meist lebendig kommentiert – schweigt für fast fünf Minuten, bis er mit bedrückter Stimme murmelt: „Ruhe in Frieden, Roth.“[18]

Auch die ZuschauerInnen nehmen in ihren Kommentaren zahlreich Bezug auf diesen Moment. Manche unterstreichen das Sich-Einlassen auf dessen Dramatik, andere bevorzugen, sich davon zu distanzieren oder sich darüber lustig zu machen. Einige Beispiele:

---

17 | Daniel Matschijewsky: So beendet man ein Epos. Mass Effect 3 im Test. In: Gamestar (6.3.2012). http://www.gamestar.de/spiele/mass-effect-3/test/mass_effect_3,45851,2565294.html

18 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #024 - Panik und Verzweiflung [Full-HD] [Deutsch] (25.3.2013), 4:55-5:05. https://www.youtube.com/embed/LDh_EyVUtm8?start=295&end=305

„Ich finde das ist der traurigste Teil im spiel :/ [bedrücktes Emoticon, C.B.] Rothe mochte ich am aller liebsten und den alten mann [ein Freund Laras, der zuvor bereits gestorben war, C.B.] auch :// [erneut bedrücktes Emoticon, C.B.]"
„[...] Bin ja echt nicht der emotionale vor allem nicht beim zocken (kein Herz für virtuelle Menschen xD [grinsender Smiley, C.B.]) aber als Roth gestorben ist, ist mir schon bisl das Herz in die Hose gesackt. Gutes Let's Play, gutes Spiel :D [grinsender Smiley, C.B.]"
„Ich heul grad so übel :([bedrücktes Emoticon, C.B.] Roth war wie der Vater von Lara und hat sich total um sie gekümmert und dann muss der sterben ? wie unfair ! schade eig mit Roth war das Spiel sogar noch en Stück interresanter. Q.Q [zwei weinende Augen, C.B.]"
„ich fande den tod von roth irgendwie witzig :D xD [grinsende Smileys, C.B.]"
„mh...immerhin hat roth vorher noch lara geküsst [beim Versuch sie nach einem Hubschrauberabsturz wiederzubeleben, C.B.] und ihre möpse angefasst...^^ [lachend hochgezogene Augenbrauen, C.B.]"
„Ich habe geweint als Roth tot war boah alter voll traurig! ;(((([trauriges Emoticon, C.B.]"
„Wie ich in dem Spiel echt mitfühl mit Lara... Ich hätt am Anfang so losheulen können :'([weinendes Emoticon, C.B.]"
„ich hab Roth richtig ins Herz geschlossen der darf einfach noch nicht sterben!!!! noch nicht!!! !!!!!ROTH!!!!!"[19]

Nicht alle, aber viele ZuschauerInnen nehmen hier das narrative Angebot für voll und verleihen ihrer Traurigkeit über den Tod von Laras Freund Ausdruck. Traurigkeit, oder in einer milderen Variante zumindest Verärgerung, wird in Actiongames regelmäßig zu einer aus der Masse der Gefühle herausragenden Erfahrung, die ganz wesentlich auf dem Bedeutungspotentzial ludisch-virtueller Gewalt als Form der drastischen Widerfahrnis von Ungerechtigkeit aufbaut. Kommentare wie: „der darf einfach noch nicht sterben!!!!", oder: „wie unfair!" (s.o.), artikulieren das Gefühl, dass dem eigenen Avatar oder seinen Freunden innerhalb des Narrativs Unrecht angetan wurde, woraus sich die Wut und Empörung über ein solches Ereignis speisen. Wut beziehungsweise „anger" ist, wie es Robert C. Solomon formuliert, „basically a judgement that one has been wronged or offended."[20] Die narrative Erzeugung dieses Unrechts wird zum Mittel der Mobilisierung einer damit verbundenen emotionalen Erfahrung.

Während die obige Sequenz als eine Zwischensequenz automatisch abläuft und mehr wie ein filmisches Einsprengsel in den sonstigen Storyverlauf eingebunden ist, werden die spezifischen Möglichkeiten des Mediums Computerspiel an anderer Stelle konkreter genutzt. In der Singleplayer-Kampagne des Ego-Shooters *Battlefield 3* beispielsweise muss Sarazar zwischen unterschiedlichen Avataren wechseln, die ihr jeweils eigenes Narrativ haben. Einer von ihnen ist ein US-amerikanischer Soldat namens Miller. Eingeführt wird der Charakter als ein Panzerschütze, der gerade auf der Fahrt durch die Wüste mit einem Spielzeug

19 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=LDh_EyVUtm8
20 | Solomon: True to Our Feelings, S. 18.

seines Sohnes hantiert und dadurch als liebender Familienvater inszeniert wird. Einige Zeit später gerät er in Gefangenschaft und wird vom Anführer der Terroristen beziehungsweise einem Handlanger vor laufenden Kameras exekutiert (empfohlenes Beispiel).[21] Diese Sequenz stellt eine spezifische Art der medialen Inszenierung von Kriegsverbrechen dar und rekurriert dabei auf die öffentliche Empörung über solche Aktionen in tatsächlichen Kriegsgebieten, um die damit verbundenen Emotionen in den Spielverlauf einzubinden. Anders als es in einer filmischen Repräsentation der Fall wäre, wird hier dem Spieler, der aus der Ego-Perspektive am Geschehen teilnimmt, gewissermaßen *selbst* die Kehle durchgeschnitten, was die Dramatik der Situation nochmals steigert. Wie auch in obigem Beispiel artikuliert Sarazar ein Sich-Einlassen auf diesen Moment, indem er nach einem kurzen Ausruf der Empörung – „Was habt ihr Dreckschweine vor?!" – das Durchschneiden der Kehle mit einem Schmerzenslaut performativ begleitet, dann einen Moment schweigt und schließlich die LP-Folge mit den bedrückten Worten: „Rest in Peace, Miller", abschließt – auch hier gefolgt von zahlreichen traurigen Emoticons und entsprechenden Kommentaren durch die ZuschauerInnen.[22] Erneut vermischt sich in letzteren die Widerfahrnis von Computerspielgewalt mit Traurigkeit und Wut beziehungsweise Empörung. Ein ZuschauerInnen-Kommentar fasst beides zusammen: „Rest in Piece [Peace, C.B.] Miller :([trauriges Emoticon, C.B.] Sein armer Sohn , diese grausamen Penner!"[23]

Deutlich wird bis hierhin, dass das spezifische Bedeutungspotenzial von Computerspielgewalt als drastischer Einschnitt in ein bestehendes Ordnungsgefüge die Narrative von Actiongames bereichert. Mit anderen Worten: Aus den Bedeutungen, die außerhalb des Computerspielens mit physischer Gewalt verbunden sind, können durch die Einbindung in ein Spielnarrativ besondere Emotionspotenziale entstehen. Um diesen Prozess besser zu verstehen, helfen Überlegungen des Kulturwissenschaftlers Winfried Fluck, der sich zwar vor allem mit Literatur-, Bild- und Filmrezeption auseinandersetzt,[24] dabei aber ein an die ethnografische Computerspielanalyse anschlussfähiges Modell entwickelt. Fluck setzt sich im Zuge der Erforschung ästhetischer Erfahrungen (vgl. auch Kap. 2.1.4) insbesondere mit der Frage auseinander, wie wir die Geschehnisse

---

21 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #011 [Deutsch] [Full-HD] - Keine Angst vor dem Bösen (5.11.2011), 12:15-13:39. https://www.youtube.com/embed/yzNqOu7SNZQ?start=735&end=819

22 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=yzNqOu7SNZQ

23 | Ebd.

24 | Vgl. u.a. Fluck: California Blue; Ders.: Emotional Structures in American Fiction. In: Marietta Messmer/Josef Raab (Hg.): American Vistas and Beyond. A Festschrift for Roland Hagenbüchle. Trier 2002, S. 65-93; Ders.: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung; Ders.: Playing Indian. Aesthetic Experience, Recognition, Identity. In: Frank Kelleter/Daniel Stein (Hg.): American Studies as Media Studies. Heidelberg 2008, S. 73-92.

in narrativen Angeboten „mit Hilfe unserer eigenen Imaginationen zum Leben erwecken.“[25] Er schreibt:

„Um aus Worten Charaktere werden zu lassen, die uns interessieren und emotional zusprechen, müssen wir ihnen mit Hilfe unserer Vorstellungen, Gefühle und Körperassoziationen Gestalt verleihen. Zwar geschieht das auf der Grundlage von Textvorgaben, doch bedürfen diese der ‚Übersetzung‘ mittels der eigenen Vorstellungs- und Gefühlswelt, um jeweils Realität und Bedeutung zu gewinnen.“[26]

Das gelte nicht nur für die Literatur, sondern auch für den Film, wo wir die Figuren zwar visuell detailreich vor uns sehen, sie aber dennoch „im Rezeptionsakt mit Hilfe eigener Vorstellungen und Gefühle konkretisieren“ müssen.[27] Dass Fluck dabei auch von „imaginärer Selbstermächtigung“ spricht, bedeutet nicht automatisch, dass sein Modell einen klassischen Subjekt- und Handlungsbegriff voraussetzt:

„Wir müssen nicht nur den Hauptfiguren Gestalt verleihen mit Hilfe eines Transfers, sondern auch den Konflikten, dem fiktiven Raum und sogar dem Wetter, und wir können dies immer nur mit Hilfe unserer eigenen Vorstellungswelt, unserer eigenen Gefühle und unseres eigenen Körpergefühls tun. Das aber heißt, dass wir im Prozess der Realisierung eines ästhetischen Objekts unsere Interiorität (hier nicht verstanden im Sinne von Subjektivität, sondern noch nicht artikulierten Elementen unserer Vorstellungs- und Gefühlswelt) über den gesamten Text ausbreiten. Dies ist mit der Rede von der imaginären Selbstermächtigung gemeint: nicht eine bloße imaginäre Wunscherfüllung oder ein Prozess imaginärer Selbstüberhöhung, sondern die Ausdehnung der Interiorität des Rezipienten über das eigene Selbst hinaus auf ein ästhetisches Objekt, das auf diese Weise zum Ausgangspunkt ästhetischer Erfahrung wird.“[28]

Auch wenn Fluck nicht praxistheoretisch argumentiert, ist dieses Denkmodell anschlussfähig an emotionspraxistheoretische Ansätze, insofern es grundsätzlich eine Deutung des narrativen Rezeptionsakts als einen Prozess des *doing emotion* erlaubt. Mit Bezug auf Wolfgang Iser hebt Fluck wiederholt hervor: „[L]iterarische Darstellung [...] bedarf, um Bedeutung und Wirkung zu erlangen, eines Rezipienten und ist insofern Teil eines Prozesses des Hervorbringens von Bedeutung, den man als ‚performativ‘ bezeichnen kann.“[29] Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive erscheint dann das, was Fluck als „Interiorität des Rezipienten“ beschreibt, als ein körpergebundenes Gefühlswissen der Akteure. Dieses birgt das

25 | Fluck: California Blue, S. 22.
26 | Ebd.
27 | Ebd., S. 23.
28 | Ebd., S. 23-24.
29 | Fluck: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung, S. 30.

Potenzial für bestimmte Arten und Weisen des Fühlens in Bezug auf bestimmte Zusammenhänge in sich und wird im Rezeptionsakt auf das narrative Angebot übertragen, um dabei emotionale Erfahrungen zu mobilisieren.

Wendet man dieses Denkmodell auf die Analyse von Computerspielgewalt an, tritt deren narrative Funktion deutlicher hervor. In unserem Alltag ist die Ausübung physischer Gewalt mit Vorstellungen von Recht und Unrecht beziehungsweise mit einem spezifischen *common sense* verbunden, was bei einem Bruch der entsprechenden Regeln Gefühle der mit Traurigkeit vermischten Wut und Empörung mobilisieren kann. Zu Unrecht ausgeübte physische Gewalt gilt uns dabei als besonders drastische Form der Widerfahrnis von Ungerechtigkeit. Unsere Körper sind so habitualisiert, dass sie eine spezifische Art des Fühlens in Bezug auf diese Ungerechtigkeit nahelegen. Beim Spielen von Actiongames wird dieses inkorporierte Gefühlswissen auf das angebotene Narrativ übertragen – vorausgesetzt die Spieler lassen sich darauf auch ein. So kann die als ungerecht inszenierte Widerfahrnis virtueller Gewalt dramatische Erfahrungen der mit Traurigkeit vermischten Wut oder Empörung mobilisieren. Im Gegensatz zur Literatur- oder Filmrezeption verflechtet sich der Transfer der inkorporierten Gefühlswissensbestände beim Computerspielen zusätzlich mit der aktiven Teilnahme am Geschehen. Zumindest in manchen Fällen, wie in obigem Beispiel aus *Battlefield 3*, beobachtet man die ungerechte Gewalt nicht nur, sondern sie widerfährt einem durch den Avatar auf virtuell-körperliche Weise.

Beschimpfungen

Die dem eigenen Avatar oder seinen computergesteuerten Freunden und Familienmitgliedern widerfahrene Ungerechtigkeit wird von Let's Playern regelmäßig in eine emotionale Abneigung gegen die computergesteuerten Gegner überführt und als solche auch zur Sprache gebracht. Ausschlaggebende kommunikative Emotionspraxis ist dabei das permanente Beschimpfen der Gegner. Etwa 40% aller analysierten Kampfsequenzen in LP-Videos enthalten eine oder mehrere Beleidigungen. Dabei schwanken sowohl Frequenz als auch Zuspitzung der Beschimpfungen stark. In Sarazars LP-Reihe zu *Battlefield 3* enthalten beispielsweise weniger als 30% der Kampfsequenzen eher gemäßigte Beschimpfungen wie „Drecksack", „Sau", „Arsch", „Terroristenpack", „Terroristchen", „Wurm" oder „Halunke". In Brammens LP-Reihe zu *Battlefield 4* finden sich dagegen in etwa 65% der Kampfsequenzen verhältnismäßig drastische Schimpfwörter wie „chinesische Bastarde", „Chinesenfucker", „Krötenficker", „geile Hundefresser", „Wichser", „Wichspanzer", „Kotfresser", „Lutscher", „Bitch", „Nutte", „Hure", „Schlampe" oder „Spasti-Motherfucker".

Wo das widerfahrene Unrecht narrativ besonders deutlich dargestellt wird, können sich auch solche Beschimpfungen noch steigern. In der LP-Reihe zu *Battlefield 4* wird beispielsweise nach einem Gefecht in einer Zwischensequenz der (wie sich später herausstellt nur vermeintliche) Tod eines Kameraden des

Hauptcharakters inszeniert.[30] Der Let's Player Brammen erfährt zugleich, dass seine computergesteuerte Kampfgefährtin Hannah (ebenfalls nur vermeintlich) für die verfeindeten Chinesen arbeitet und dementsprechend als Verräterin für den Tod des Kameraden verantwortlich ist. „Hat die uns beschissen?", fragt Brammen ungläubig. „Was ne Nutte! Was ne dumme Schlampe." Dann wird sein Avatar von den Gehilfen Hannahs K.O. geschlagen. Brammen: „Was ne dumme Hure, ohne Spaß. Einfach ne richtig abgefuckte haarige Schlampe. Ne Nutte von nem Hund."

Beschimpfungstiraden in dieser zugespitzten Form sind nicht repräsentativ für den Großteil der LP-Videos. Sie helfen hier aber, einen wichtigen Punkt zu verdeutlichen: Selbst in dieser Zuspitzung wäre es zu kurz gegriffen, solche Beschimpfungen einfach als Ausdruck einer nicht-spielerischen Aggressivität zu problematisieren. Vielmehr zeigt sich, dass sie als Emotionspraktiken eine sehr spezifische Funktion erfüllen. Akteure artikulieren damit auf sehr deutliche Weise ein Sich-Einlassen auf die narrativen Angebote des Spiels, denen zufolge die computergesteuerten Gegner als quasi-soziale Wesen dem eigenen Avatar oder ihm nahestehenden Personen Unrecht angetan haben. Als kommunikative Emotionspraxis dient das Beschimpfen der permanenten Vergegenwärtigung einer aus dem widerfahrenen Unrecht hervorgehenden Abneigung gegen die Gegner. In diesem Sinne ist das Beschimpfen eine in hohem Maße ludische Praxis, da es innerhalb des Spannungsfelds zwischen Ernst und Unernst signalisiert, dass die Widerfahrnis von ungerechter Gewaltausübung als bedeutungsvoll empfunden wird.

Aus dieser Perspektive arbeitet das Beschimpfen auch an jenem von Winfried Fluck beschriebenen Transfer der emotionalen Wissensbestände auf das narrative Angebot kommunikativ mit. Mit anderen Worten: Durch das permanente Beschimpfen der Gegner bringen die Akteure ein Einfühlen in die narrativ als besonders dramatisch vermittelte Situation des eigenen Avatars zum Ausdruck und bereichern so das Spielvergnügen. Durch die performative Darstellung dieser Praxis in LP-Videos signalisieren die Let's Player zugleich, dass diese Art des Sich-Einlassens auf die angebotenen Narrative zu den gängigen Arten und Weisen des Umgangs mit Computerspielgewalt gehört. Auf diese Weise kann der Spielprozess für die Spieler mit zusätzlicher emotionaler Bedeutung aufgeladen werden. Was man durch seinen Avatar tut, ist nicht mehr belanglos, sondern innerhalb des Narrativs eine bedeutungsvolle Reaktion auf eine dramatische Situation. Lassen sich Spieler darauf ein, haben sie auf besonders emphatische Weise Teil an der durch sie miterzählten Geschichte.

30 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8 - Hannah die Schlampe «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (5.11.2013), 0:45-1:45. https://www.youtube.com/embed/cc0goK_ksyc?start=45&end=105

5.1.3 Gerechte Gewalt

Die Abneigung gegen die Gegner aufgrund der Widerfahrnis ungerechter Gewalt kann dazu führen, dass ludisch-virtuelle Gewalt zum wünschenswerten Mittel der Gegenwehr und Wiederherstellung von Gerechtigkeit wird. Auch dieser Prozess basiert auf einem nicht-spielspezifischen *common sense*: Wo der Status quo der Gewaltfreiheit durch ungerechte Gewalt gebrochen wurde, da kann die ihr erwidernde Gegengewalt als gerecht gelten. Das trifft zumindest in Situationen zu, in denen die gewöhnlichen gesellschaftlichen Rechtsmechanismen nicht mehr greifen können, beispielsweise auf einer einsamen Insel voller gewaltbereiter Sektierer (wie in *Tomb Raider*) oder im Krieg gegen die Armee eines fanatischen Diktators (wie in *Battlefield 4*). Viele Actiongames erschaffen ein solches Narrativ des Ausnahmezustands, in dem die Gegengewalt gegen ungerechte Gewalt erstens moralisch einwandfrei, zweitens in besonderem Maße erwünscht und dadurch drittens emotional besonders aufgeladen ist.

Zum besseren Verständnis dieses Prozesses hilft ein Konzept des Kommunikationswissenschaftlers Jürgen Grimm, der in Bezug auf die Rezeption filmischer Gewaltdarstellungen von einem „Robespierre-Affekt" spricht.[31] Der Begriff bezieht sich auf Maximilien de Robespierre, der im Zuge der Französischen Revolution durch Massenhinrichtungen die ehemaligen MachthaberInnen für die ausgeübten Ungerechtigkeiten bestrafte. Es geht Grimm dabei um eine in seiner empirischen Rezeptionsforschung beobachtete Art der „tugendgeleiteten Aggression", die aus der Darstellung von als ungerecht gedeuteter physischer Gewalt in Spielfilmen resultiert.[32] Zwar sind die verwendeten experimentellen Settings sowie Grimms Konzeptualisierung von Begriffen wie „Affekt" und „Aggressivität" nicht ohne Weiteres mit einer ethnografischen und emotionspraxistheoretischen Perspektive vereinbar, doch seine zentrale Beobachtung hilft beim Verständnis der narrativen Funktion von Repräsentationen physischer Gewalt:

> „Entscheidend bei Phänomenen des *Robespierre-Affekts* ist die Konversion des eigenen oder stellvertretenden Opfererlebens in einen anscheinend moralisch legitimierten aggressiven Radikalismus. Eine irgend geartete Nachahmung der Täter spielt hierbei keine Rolle, wohl aber die aggressive *Wendung gegen Täter*, die sich Gewalttaten schuldig gemacht haben. Hieraus leitet der Gewaltbeobachter Strafansprüche ab, wie sie normalerweise einer übergeordneten Instanz zustehen. Der *Robespierre-Affekt* vollendet die Gewaltspirale im Beobachter, die, als ‚offene' wahrgenommen, mit ‚guter' Gewalt zum Abschluss gebracht werden soll."[33]

31 | Jürgen Grimm: Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs 5 (1998), H. 2, S. 18-29.

32 | Ebd., S. 24.

33 | Ebd. [H.i.O.]

Mit anderen Worten: Das geschehene Unrecht und der Bruch der bestehenden Ordnung hinterlässt ein Spannungsfeld, innerhalb dessen die Ausübung von Gegengewalt als Wiederherstellung der Ordnung und damit als eine Gerechtigkeit übende Tätigkeit fungieren kann. „Pointiert gesprochen ist der Robespierre-Affekt Rache in moralischem Gewand", fügt Grimm an.[34] Dabei hebt er hervor, dass dieser Prozess bei der Filmrezeption nicht von der Detailliertheit oder Drastik der Gewaltdarstellung abhängig ist, sondern sich aus der narrativen Struktur des jeweiligen Angebots speist:

„Der Robespierre-Affekt ist nicht an bestimmte Bildqualitäten wie etwa blutüberströmte Gewaltopfer gebunden, sondern abhängig von der Einbettung der Gewaltdarstellung in den narrativen und dramaturgischen Kontext. Entscheidend für das Auftreten des Robespierre-Affekts ist, dass der Film – dramaturgisch defizitär – eine Lösung der Opferfrage verweigert bzw. keine überzeugende Lösung anbietet."[35]

Auch in Actiongames werden Erzählungen von der Widerfahrnis ungerechter Gewalt häufig so eingebettet, dass sie die von Grimm beschriebenen Prozesse anstoßen. Im Unterschied zum Film sind Spieler aber nicht darauf angewiesen, auf die Schließung der offenen „Gewaltspirale" (s.o.) zu warten, sondern sie können diesen Prozess durch die virtuell-körperliche Ausübung von Computerspielgewalt selbst vollziehen.

In Let's Play-Videos lassen sich kommunikative Emotionspraktiken beobachten, die die Besonderheiten dieses Prozesses zur Sprache bringen. Sie zeigen erstens, dass die Widerfahrnis ungerechter virtueller Gewalt die Spieler auch narrativ zur Ausübung von virtueller Gegengewalt motivieren kann. Die Akteure spielen dann das Spiel nicht einfach zu Ende, um eben irgendwie zu gewinnen, sondern weil das ihnen angetane Unrecht zur emotionalen Triebfeder wird. Als Sarazar beispielsweise in seiner LP-Reihe zu *Battlefield 3* nach zahlreichen Kämpfen mit einem zweiten Avatar an der Stelle ankommt, an der sein ehemaliger Avatar Miller exekutiert wurde (s.o.), kommentiert er: „Jetzt erledigen wir den Rest und beenden das Ganze. Rache für Miller!"[36] Der Let's Player Gronkh merkt seinerseits beispielsweise gegen Ende der LP-Reihe zu GTA5 fast beiläufig an, dass ein Antagonist, der die Familie seines Avatars in Gefahr gebracht hatte, „auf jeden Fall noch draufgehen" müsse.[37] Der Let's Player Hardi wiederum plant die Rache für widerfahrenes Unrecht schon im Voraus. Als in der LP-Reihe zu *Hitman: Ab-*

34 | Ebd. [H.i.O.]

35 | Ebd., S. 27.

36 | Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #012 [Deutsch] [Full-HD] - Durch die Nacht (6.11.2011), 15:00-15:24. https://www.youtube.com/embed/vXVbQ8cUYA8?start=900&end=924

37 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #102 - JESUS!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.12.2013), 5:05-5:15. https://www.youtube.com/embed/sPAzXiudrmY?start=305&end=315

solution die Untergebenen des Antagonisten auf der Suche nach dem (jungen und weiblichen) Schützling des Avatars ein Kloster voller unschuldiger Nonnen und Kranker angreifen und alle zu töten beginnen, kommentiert er: „Ach du Scheiße ey, jetzt nehmen die hier gleich das ganze Kloster auseinander. Alter, dafür werden gleich nachher alle draufgehen, ohne Scheiß."[38]

Noch expliziter wird das Unrecht inszeniert, als etwas später in dieser Folge der Anführer der Angreifer in einer Zwischensequenz den geistig zurückgebliebenen Lenny dazu anstachelt, eine Nonne zu exekutieren und sich dann darüber lustig macht, sie sei „geplatzt wie ne Wassermelone".[39] Als die Zwischensequenz endet, kommentiert Hardi: „Alter, Alter, leck mir das Nüsschen. Aaalter dem Typen, Aaalter, also dem Typen würd ich den schmerzhaftesten Tod überhaupt geben, Alter. Boooaaah, da würd ich mir aber was ausdenken, ey." Und etwas später ergänzt er: „Also diesen zurückgebliebenen Lenny, Alter, den werd ich in die Einzelteile schneiden, das sag ich euch, (lachend) ha!"

Wie hier bereits anklingt, motiviert ungerechte Gewalt nicht nur zu Gegengewalt, sondern sie legitimiert diese auch.[40] Das muss nicht unbedingt durch einen expliziten Verweis der Let's Player zum Ausdruck gebracht werden, sondern zeigt sich auch in der Selbstverständlichkeit, mit der sie ihrerseits die Gegengewalt ausüben. Einige Folgen nach der obigen Sequenz hat Hardi beispielsweise die Möglichkeit, den geistig zurückgebliebenen Lenny durch den Einsatz verschiedener Waffen zu exekutieren (empfohlenes Beispiel).[41] Lenny und Hardis Avatar befinden sich dabei allein in der Wüste. Der geistig Zurückgebliebene musste gerade sein eigenes Grab schaufeln, hat sich dabei in die Hose gemacht und fleht wimmernd um sein Leben. Hardi entscheidet dann, ihn nicht eigenhändig zu töten – allerdings nicht aus Mitleid: „Ach, wisst ihr was, Leute?", spricht er seine ZuschauerInnen an: „Der hat eigentlich nichts, hier [in der Wüste, C.B.] ist weit und breit kein Schwanz. Ich glaub, wir lassen den hier einfach verrecken, oder was meint ihr? Ihn jetzt abzuknallen wär viel zu langweilig, oder?" Er nimmt einen Baseballschläger in die Hand und überlegt: „Wir könnten ihn natürlich auch mit dem Baseballschläger zusammenschlagen, ja? Den kleinen Wichser." Dann dreht er aber wieder um: „Ach komm, lass schon ey, wir lassen den hier einfach

38 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingerichtet (28.11.2012), 1:10-1:20. https://www.youtube.com/embed/QicbJSjJ3Ak?start=70&end=80

39 | Ebd., 17:25-19:15. https://www.youtube.com/embed/QicbJSjJ3Ak?start=1045&end=1155

40 | Vgl. dazu aus medienpsychologischer Perspektive auch Christoph Klimmt u.a.: How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable. In: Communications 31 (2006), S. 309-328, hier: S. 319-320.

41 | PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #012 [Deutsch] [HD] - Wüstenvogel (2.12.2012), 20:00-23:00. https://www.youtube.com/embed/8ljgxfO4P5Y?start=120&end=1380

verrecken. Diese kleine perverse Sau." Er fährt dann davon und der Missionsabschlussbildschirm erscheint. Im Hintergrund hört man Lenny, wie er um Hilfe ruft und Angst davor hat, nun verdursten zu müssen. Hardi lässt zur Antwort ein hämisches Lachen hören.

Dieses Beispiel wird hier nicht gewählt, um eine narrativ als besonders grausam erscheinende Art der ludisch-virtuellen Gewalt hervorzuheben, sondern weil es verdeutlicht, dass auch eine solche Art der Gewaltausübung Let's Playern völlig normal oder sogar wünschenswert erscheint, wenn die jeweiligen Opfer zuvor ungerechte Gewalt ausgeübt hatten und die Gegengewalt als „Rache in moralischem Gewand" (s.o.) gelten kann.

Diese Gegengewalt muss allerdings nicht immer reaktiv sein, um als gerecht empfunden zu werden, sondern kann auch der ungerechten Gewalt präventiv vorbeugen. Das zeigt sich beispielsweise im Dialog zwischen Sarazar und seinen ZuschauerInnen in der LP-Reihe zu *Tomb Raider*. Am Ende der letzten Folge kommentiert Sarazar, dass er eine Sache an diesem Spiel nicht gut fand: Lara ist zu Beginn des Spiels ein sanftes Mädchen, dass sich bei einem getöteten Reh (das zu essen sie vor dem sicheren Hungertod bewahrt) ausführlich entschuldigt, dann aber nach kurzer Zeit voller Emphase und ohne Gnade unzählige Gegner tötet. Sarazar meint dazu: „Es war schon ein bisschen komisch, dass sie sich beim Reh entschuldigt, die Lara, wo sie das Reh getötet hat, und dann einfach mal nachher irgendwie hundert Typen umballert und ihr das überhaupt nicht mehr zu Herzen geht irgendwie."[42] Einige ZuschauerInnen sehen dadurch die Legitimität beziehungsweise Selbstverständlichkeit der Ausübung von gerechter Gegengewalt infrage gestellt und weisen Sarazar auf seine Fehldeutung hin. Eine Auswahl:

„Das sie sich bei dem reh entschuldigt hat lag daran,das das reh sie nicht töten wollte die anderen typen wollten sie allerdings töten und deshalb entschuldigt sie sich nicht dafür"
„Sarazar verstehst du den Unterschied nicht ? Sie tötete das Reh aus hunger und das Reh hatte keine schuld aber die Gefolgschaft Matthias wollten Sie töten und sie hat sich halt gewährt"
„Das Reh war unschuldig und musste sterben damit sie etwas zu essen hat... deswegen hat sie sich entschuldigt... die Typen, die sie bzw du umgenietet hast waren alle bereit dich zu töten... so unschuldig waren die also nicht"
„Naja das Reh wollte ihr ja nix tun, also hat sie sich Entschuldigt. Die ganzen Menschen wollten sie umbringen... Warum sollte man da Mitleid haben? War ja an sich nur Selbstverteidigung, aber ja! War Krass xD' [grinsender Smiley, C.B.]"[43]

42 | Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013), 16:20-16:35. https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU?start=980&end=995

43 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=k4Zz99UADUU

Die Intention der Gegner zur Ausübung von ungerechter Gewalt reicht, um sie für schuldig zu befinden und präventive Gegengewalt zu legitimieren. Teils vermischt sich diese präventive mit der reaktiven Form gerechter Gegengewalt: Die Antagonisten haben Freunde oder Unschuldige getötet und sie planen es wieder zu tun – deshalb darf und muss die Heldin oder der Held Gegengewalt ausüben.

Es wäre allerdings zu kurz gegriffen, wollte man die Reichweite der „Rache im moralischen Gewand“ (s.o.) nur auf die Motivation zur und Legitimation der Ausübung ludisch-virtueller Gewalt beschränken. Ihre wohl wichtigste Funktion ist, dass sie als Gegenmaßnahme zur Widerfahrnis ungerechter Gewalt auf die Schließung einer offenen „Gewaltspirale“ (s.o.) hinarbeitet und genau dadurch eine eigene Erfahrungsqualität erhält. Durch den narrativen Spannungsbogen wird die Ausübung von Computerspielgewalt dramatisch aufgeladen und kann dadurch, pointiert formuliert, bei Erfolg befriedigender sein als in einem narrativ nicht aufgeladenen Kampf, insofern durch sie Gerechtigkeit ausgeübt wird.

Ein Beispiel: Als Gronkh in GTA5 endlich den Antagonisten Devin Weston erwischt, der die Familie seines Avatars bedroht hatte, wird dieser in einen Kofferraum gesperrt und das Auto an eine Klippe gerollt (empfohlenes Beispiel).[44] Nach einem kurzen Gespräch mit dem Bösewicht, der um sein Leben bangt, muss man als Spieler selbst das Auto durch Gamepad-Bewegung von der Klippe rollen. Gronkh lacht fröhlich auf: „Ich bin hier grad am Grinsen wie ein Honigkuchenpferd.“ Auch Sarazar, der hier neben Gronkh sitzt und beim Spielen zusieht, lacht und kommentiert: „So gemein! Aber irgendwie hat er’s wirklich verdient.“ Gronkh fügt hörbar lächelnd an: „Natürlich!“, und ergänzt, als das Auto die Klippe runterfliegt: „Uuund Hoppaaa! Hihi!“ Das Auto zerschellt am Boden, explodiert, und Gronkh gibt ein zufriedenes „Ahhh“ von sich.

Auch hier ist wichtig zu betonen, dass die zur Sprache kommende besondere Vergnüglichkeit des Killens aufgrund seiner Funktion als Ausübung von Gerechtigkeit möglich, aber nicht zwangsläufig ist. Längst nicht in allen Spielen lassen sich die Let’s Player so weit auf die Story ein, dass sie diese Momente als besonders herausragend erfahren beziehungsweise sprachlich dementsprechend markieren. Es ist jederzeit möglich, ein Actiongame als Aneinanderreihung virtuell-körperlicher Herausforderungen zu verstehen und sich von den angebotenen Narrativen zu distanzieren. Oder wie es der Spieler Kerby im Interview formuliert: „Also ich sag mal so: Manchmal fühlt man sich mehr ein, manchmal weniger.“ (IV8)

44 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #107 - Todeswünsche & Todesengel [ENDE] * Let’s Play GTA 5 (GTA V) (31.12.2013), 53:00-53:35. https://www.youtube.com/embedEYOY3lcspj8?start=3180&end=3215

5.2 Feinde machen

In Multiplayer-Games sind die angebotenen Narrative, wenn sie überhaupt existieren, meist Nebensache. Zwar lassen sich beispielsweise auch Spieler im MMORPG *The Elder Scrolls Online* teils auf die Geschichte ihres Helden ein (vgl. auch Kap. 5.1.1), aber das eigentlich nur dann, wenn sie gerade nicht gemeinsam mit anderen Spielern unterwegs sind und sich nicht gemeinsam mit ihnen in einem Sprachkanal aufhalten. Denn dort stellt der permanente Kommunikationsfluss eine konstante Ablenkung von den Narrativen dar. Kompetitive Multiplayer-Games wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* bieten dagegen erst gar keine expliziten Geschichten im Multiplayer-Modus an. Der Krieg verschiedener Parteien dient hier eher als Hintergrundszenario für den virtuell-körperlichen Wettkampf.

Doch auch wenn die Narrative Nebensache sind, können in Multiplayer-Games ganz ähnliche Bedeutungsmechanismen greifen, wie die im vorangegangenen Kapitel beschriebenen. Das heißt, die Bedeutung der Widerfahrnis physischer Gewalt als drastische Form der Ungerechtigkeit oder ihrer Ausübung als ebenso drastische Form der Wiederherstellung von Gerechtigkeit wird von den Spielern aufgegriffen und zur dramatischen Aufladung sozialer Aushandlungsprozesse genutzt, um das Spielvergnügen zu bereichern.

5.2.1 Abneigung und Hass

Das wird nirgends so deutlich wie im Zombie-Survival-Game *DayZ*. Wenn Spieler neu in *DayZ* starten, dann beschäftigen sie sich erst einmal lange Zeit damit, das zum Überleben notwendige Loot zu sammeln und sich gegen die computergesteuerten Zombies zu verteidigen. Wenn sie dann nach langem Looten auf andere Spieler treffen, setzt Aufregung ein: Denn das Leben ihres Avatars und – wichtiger noch – das mühsam gesammelte Loot ist dadurch bedroht (vgl. auch Kap. 3.3.2). Wenn in dieser Situation nicht einer der beiden Spieler oder Parteien sofort das Feuer eröffnet, können sie die spielinterne Sprachchatfunktion oder auch einen Textchat nutzen, um Spieler anzusprechen, die sich mit ihrem Avatar im nahen Umfeld des eigenen Avatars aufhalten. So kann man sich mit zufällig getroffenen Spielern unterhalten und dadurch das weitere Vorgehen aushandeln. Wenn Spieler vorhaben, den Status quo der Gewaltfreiheit zu respektieren, werden sie (meist auf Englisch) sagen, dass sie „friendly" sind. (FT) Sind beide Spieler friendly, können sie sich zusammentun, gegenseitig Loot tauschen oder sogar gemeinsam weiterziehen, woraus sich (wie ich selbst erlebte) langanhaltende Freundschaften ergeben können. Die meisten Spieler kennen solche freundlichen Begegnungen. Allerdings machen sie alle früher oder später auch negative Erfahrungen: Entweder sie werden von fremden Spielern sofort getötet oder die anderen Spieler geben vor, friendly zu sein, nur um ihnen dann im richtigen Moment in den Rücken zu schießen und ihr Loot zu stehlen.

So sind auch die Spieler in *DayZ* regelmäßig der Widerfahrnis einer als ungerecht gedeuteten Gewalt ausgesetzt. Solche Momente sind in den Sprachkanälen von Spielergruppen beliebter Stoff für Konversationen sowie Ausgangspunkt für die Artikulation von Wut, Empörung und Aufregung. Im Gruppeninterview beschreibt der Spieler Kerby seinen Ärger über solche Vorfälle: „Also ärgerlich, muss ich wirklich sagen, ist es, wenn man jemanden leben lässt oder man begegnet jemandem, kommt auf den ersten Moment gut miteinander aus, und er ist dann doch einer, der dich, sobald du dich umdrehst, so feige [...] von hinten in den Rücken schießt." (IV8) Sein Kumpel Milo ergänzt:

„Ja, solche Erlebnisse hatte ich auch schon! [...] Ich bin mal durch Elektro [eine Stadt, C.B.] gelaufen und hab nen Typen getroffen [...]. Und er meinte dann die ganze Zeit so [im spielinternen Sprachkanal, C.B.]: ‚Friendly, friendly, friendly!' [...] Und dann sind wir zusammen in die Feuerwache reingegangen [...], wir saßen dann oben im Turm drin, ich wollte mir einen kleinen Überblick verschaffen. [...] Und er saß dann irgendwie neben mir und guckt sich auch ein bisschen mit um, und guckt dann nochmal mich an – also ich hab das noch so im Augenwinkel gesehen – guckt mich an, guckt meine Waffe an, guckt nochmal mich an und schlägt auf einmal mit der Axt zu, und das war's. Und da ärgerst du dich wirklich." (IV8)

Als besonders einschneidend werden solche Erlebnisse empfunden, wenn die Gegner nicht aus Eigennutz (um das eigene Loot zu rauben), sondern aus purer Bosheit zu handeln scheinen. Shadow erzählt im Interview beispielsweise, wie er einen wertvollen Tarnanzug (Ghillie-Suit) gefunden hatte, allerdings noch keine Waffe, um sich zu verteidigen:

„Vor zwei Wochen oder so war ich auf nem Server [...] und da hab ich mich halt so ein bisschen ausgerüstet [...], war ich in Stangrad [eine Stadt, C.B.], geh in die Fire Station [ein Spielern bekanntes Gebäude, C.B.] hoch, und dann hör ich im Direct Chat [spielinternen Sprachkanal, C.B.]: ‚Ja, Ghillie, komm runter! [Er wird also an seinem Ghillie-Suit erkannt und darauf angesprochen, C.B.] Ich hab dich gesehen, zieh deinen Ghillie aus! Leg deine Waffe hin, zieh deinen Ghillie aus.'" (IV20)

Der unbekannte Gegner wollte also, dass Shadow ihm seinen wertvollen Tarnanzug überlässt. Allerdings konnte Shadow diesen gar nicht mehr ausziehen, da er seine alte Avatarbekleidung weggeschmissen hatte und das Spiel keine nackten Avatare erlaubt. Shadow fährt fort:

„Hab ich halt die Waffe runtergelegt, bin runtergegangen, hab ich gesagt: ‚Ja, ich kann nichts machen, tut mir leid. Ich kann den Ghillie nicht ausziehen.' War unbewaffnet! Gar nichts hatte ich! Und dann gibt mir dieser *Wichser* einen Headder [Headshot, C.B.]. Da hat er gesagt: ‚Oh, das ist aber schade', und hat mir nen Headder reingedrückt. (Wütend) Sooo unnötig! Der war richtig gut equipped [hatte gute Ausrüstung, C.B.], der hatte

MKMod [eine gute Waffe, C.B.] und so. Das war so, so, so unnötig. Und ich bin unbewaffnet runtergekommen und ich hab an ihn geglaubt, an die Menschlichkeit! Und er gibt mir nen Headder, weißte? Das war richtig unnötig.“ (IV20)

Auf solchen Spielservern, auf denen die gleichen Spieler regelmäßig anwesend sind, können sich aus einer solchen Verärgerung über eine als ungerecht (im letzten Beispiel sogar als unmenschlich) gedeutete Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt dauerhafte Feindschaften ergeben. Vor allem die Vielspieler kennen die Nicknamen der anderen Vielspieler und wissen, wer zu welcher Gruppe gehört. Da sie sich regelmäßig gegenseitig angreifen, in den Rücken fallen, reinlegen, ausrauben oder mutwillig die Fahrzeuge des anderen zerstören, entwickeln sich langfristige Abneigungen. Auf den Spieler Maxo, so beispielsweise Fenre im Interview, habe er einen „tierischen Hass“. Denn neulich habe Maxo ihnen ohne Grund ein Fahrzeug zerschossen, in dem sie das Loot von vier Stunden Arbeit gelagert hatten. „Da war ich schon richtig angepisst“, kommentiert Fenre: „Am liebsten wär ich da … hätt ich das Flugzeug geholt und hätt es denen [der Spielergruppe von Maxo, C.B.] mitten ins Lager reingeflogen, während die Leute da alle waren.“ (IV5) Auch der Spieler Tobi hat ähnliche Situationen erlebt, in denen sich Maxo „richtig assi“ verhalten habe, weshalb auch er zu dem Schluss kommt: „Maxo hass ich einfach.“ (IV21)

Zwar reden längst nicht alle Spieler von Hass, doch auf die ein oder andere Weise hegen die meisten von ihnen eine Abneigung gegen bestimmte gegnerische Spieler. Borke beispielsweise verachtet nicht nur Maxo, sondern gleich mehrere seiner Teammitglieder. Sie würden, so Borke, immer zuerst angreifen, dazu noch die schwächeren Teams, immer alles Loot rauben und obendrein seien sie Camper, also besonders feige Spieler, die anderen auflauern und sie hinterrücks erschießen. Im Interview erklärt er:

„Ich weiß nicht warum, aber ich hab voll den Hass auf die, weil das sind genau die Leute gewesen, die am dritten Tag schon [als sich seine Spielergruppe noch nicht auf dem Server etabliert hatte und noch sehr schwach war, C.B.], wir sind noch nicht mal an den Häusern gewesen und zack waren wir tot, weil die schon […] wahrscheinlich eine Stunde oder so davor schon vor unseren Häusern gecampt haben und nur gewartet haben, bis wir die Häuser aufmachen [so dass sie ausgeraubt werden konnten, C.B.]. Und da hab ich mir auch gedacht: ‚Okay, […] die brauchen wir nicht als Freunde – Feinde!‘“ (IV4)

Dass die Gegner hier aufgrund der widerfahrenen Ungerechtigkeit zu Feinden werden, demonstriert, wie das Bedeutungspotenzial physischer Gewalt als eine drastische Form der Ungerechtigkeit in die emotionalen Prozesse im Spielverlauf eingebunden wird und diese dramatisch auflädt. Einzelne Personen oder ganze Gruppen werden zu Feinden erklärt, denen man eine emotionale Abneigung entgegengebringt. In der teilnehmenden Beobachtung in *DayZ* zeigt sich außerdem, dass die Begründungen für die jeweilige Feindschaft fast ausschließlich hochgra-

dig konstruierte Vorwürfe sind. Fast alle Spieler partizipieren in Praktiken des Ausraubens, Überfallens und hinterlistigen Tötens der Gegner. Aber fast alle finden auch Gründe, warum sie selbst im Recht und die anderen im Unrecht waren.

Besonders augenfällig wird das in Spielen, wo es anders als in *DayZ* kaum Entscheidungsfreiheiten und deshalb auch wenig Möglichkeiten gibt, sich ungerecht zu verhalten. So ist im PvP-Modus des MMORPGs *The Elder Scrolls Online* beispielsweise völlig klar, dass jederzeit alle Gegner mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln getötet werden sollen. Einige meiner Mitspieler, mit denen ich auf Seiten der „Blauen" (also als einer durch die Farbe Blau markierten Fraktion) gegen die „Gelben" und „Roten" kämpfte, fanden aber auch hier Gründe, um eine der beiden gegnerischen Fraktionen als ungerecht darzustellen. (FT) Tarox kommentiert im Interview: „Zum Beispiel, die Gelben sehen ganz genau: Wir [die Blauen, C.B.] sind in der Unterzahl. Was machen die? Die greifen uns auch noch an, obwohl die Roten beide Scrolls [wichtige Gegenstände, die es zu erobern gilt, C.B.] haben, ja? Das sind zum Beispiel so Sachen, wo ich da nen Hals krieg." (IV13) Für manche Spieler führt die wiederholte Erfahrung solcher Momente zu dem Eindruck, dass *alle* Gelben (also viele Tausende Spieler) prinzipiell ungerecht handeln. Meine Mitspieler Tommy und MauMau ließen manchmal Sätze fallen wie: „Ich verabscheue die Gelben"; „Ich hasse die Gelbe ja, denen gönn ich ja nicht mal das Schwarze unter dem Fingernagel"; „Nur tote Gelbe sind gute Gelbe"; oder Tommy merkte einmal an, er wolle „auch echt gerne den Gelben auf's Fressbrett geben. [...] Einfach nur aus Prinzip". (FT)

Zu beobachten ist also ein Prozess der kommunikativen Konstruktion von Feindschaft. Eine in diesem Kontext wichtige kommunikative Emotionspraxis ist das bereits aus LP-Videos bekannte Beschimpfen der Gegner. Auch in Multiplayer-Games können die Gegner die Beleidigungen meist nicht tatsächlich hören oder lesen. Zwar kann man sie über den Textchat in manchen Spielen direkt anschreiben, doch in *DayZ* gilt das Beschimpfen anderer Spieler meist als Tabu und wird von den Admins (also VerwalterInnen) eines Spielservers manchmal auch mit Verbannung von diesem Server bestraft. In TESO gibt es dagegen gar nicht erst die Möglichkeit, die Spieler der anderen Seite über den regulären Textchat anzuschreiben.

Völlig normal und legitim ist es aber, innerhalb des eigenen Sprachkanals die Gegner zu beschimpfen, so dass diese es nicht hören, man aber seinem eigenen Ärger Ausdruck verleihen kann. Die Bandbreite der Schimpfwörter ist hier genauso groß wie in LP-Videos. Dazu gehören beispielsweise Begriffe wie: „Noob" [Neuling, C.B.], „Spast", „Arsch", „Sau", „Dreckskind", „Penner", „kleine Ratte", „Hundesohn", „Bastard", „dummes Stück Scheiße", „Motherfucker", „Wichser", „Bitch", „Schwuchtel" oder „Faggot". (FT) Dass die Betroffenen diese Beschimpfungen weder hören können noch sollen, verweist auf die spezifische Funktion dieser kommunikativen Emotionspraxis in Multiplayer-Games. Es geht nicht darum, den Gegnern die eigene Abneigung tatsächlich zu signalisieren, sondern sie

sich selbst und der eigenen Spielergruppe zu vergegenwärtigen und dadurch die Feindschaft zu den Gegnern diskursiv zu unterstreichen.

Dieser Prozess der Konstruktion von Feindschaft hat eine eigene Qualität, ist auf eigene Weise lustvoll und emotionsgeladen. Denn Feindschaft ist als solche eine extreme emotionale Haltung, und genau diese Intensität wird von manchen Spielern aktiv gesucht beziehungsweise konstruiert. Mit anderen Worten: Die Widerfahrnis von Ungerechtigkeit durch virtuelle Gewalt liefert die Vorlage, um eine dramatische Art des Fühlens zu erleben, der ein Eigenwert als herausragende und positiv gedeutete emotionale Erfahrung zugemessen wird.

Deutlich wird das auch in einer LP-Folge zum Multiplayer-Game *GTA Online* von Gronkh. Der Let's Player bewegt sich hier gemeinsam mit Sarazar und auch anderen Freunden durch die Umgebung des virtuellen *Los Santos*. Sie stehlen Autos, erledigen Aufträge, blödeln lachend herum, liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei und Gefechte mit anderen Spielern, die sich ebenfalls auf diesem Server aufhalten. Gronkh wurde bereits einige Male von einem Spieler namens Ameisen gekillt und beginnt, sich zunehmend über dessen Überlegenheit zu ärgern. Er interpretiert die Situation als ungerecht, da Ameisen, der offensichtlich ein sehr guter Spieler ist, immer wieder gezielt auf Gronkh und seine Crew losgeht und ihnen das Leben schwer macht.

Als sich Ameisen ein weiteres Mal nähert (ab hier empfohlenes Beispiel),[45] warnt Gronkhs Kumpel ihn im Sprachkanal: „Achtung Erik [bürgerlicher Name von Gronkh, C.B.], Ameise von hinten, Achtung!" Gronkh dreht sich um und macht sich bereit, aber trotzdem wird er von Ameisen gekillt. „Alter, das gibt's doch gar nicht!", empört sich Gronkh. „Der Wichser! Ey, das kann doch nicht sein. Ey der Typ, der kotzt mich so an." Einer seiner Freunde lacht leise. Gronkh wird ungewohnt ernst und klingt aggressiv, als er fortfährt: „Dieser verfickte Waldförster-Ficker, ey!" In diesem Moment brechen seine drei Freunde im Sprachkanal in Gelächter aus. Gronkh lacht auch kurz, fährt dann aber in ernstem Tonfall fort: „Boah ey, dieser Ameisenhurensohn." Dann muss er wieder lachen und ergänzt: „Ich wollt's schon immer mal sagen, so jetzt hab ich's gesagt." Sarazar lacht ebenfalls herzlich und meint (obwohl Ameisen sie nicht hören kann): „Ey, der arme Ameisen, Alter ...", doch Gronkh unterbricht ihn, nun wieder eher ernst: „Ne Alter, der ist nicht arm, der ist ein Spastiker, der ist beidseitig gehirngelähmt." Jemand fragt, wo Ameisen jetzt sei. Gronkh gereizt: „Der schleicht sich immer von hinten an, wie so ne kleine Crackhure!" Sarazar lacht wieder laut und kommentiert freudig: „Das ist ein Traum, Alter." Auch Gronkh lacht nun wieder herzlich mit: „Eeey, ich mag den nicht."

Die Auseinandersetzung mit Ameisen zieht sich durch die ganze Folge. Nachdem er etliche Male getötet wurde, kommentiert Gronkh: „Es ist echt eine Last

45 | Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr! * Let's Play GTA Online (13.10.2013), 9:45-10:45. https://www.youtube.com/embed/D-4TxpIAFGo?start=585&end=645

mit dem Typen. [...] Ich krieg echt schlechte Laune langsam."[46] Wieder verweist er auf die Hinterhältigkeit von Ameisen: „Das Problem ist, ich seh den immer nicht und der versteckt sich immer irgendwo hinten, wie die kleine Schwuchtel, die er ist." Die anderen drei Let's Player lachen etwas pikiert, aber herzlich. „Entschuldigung", wendet Gronkh (der tatsächlich sehr selten homophobe Sprüche äußert) gleich ein, „das war jetzt nicht auf die Schwulen gemünzt oder so. Nein, ich hasse den nur." Sarazar lacht. Gronkh: „Man darf ja auch mal jemanden hassen." Ihr dritter Mitspieler kommentiert: „Emotion pur hier!"

Damit bringt er auf den Punkt, wozu die permanente Beleidigung des Gegners Ameisen dient: nicht seiner Diffamierung zum Zwecke der Einschüchterung (Ameisen kann Gronkh gar nicht hören), sondern der Artikulation einer als extrem empfundenen emotionalen Haltung gegenüber dem verfeindeten Spieler, die als solche positiv gedeutet wird. Gerade weil die Feindschaft „Emotion pur" (s.o.) mobilisiert, können die Freunde und auch Gronkh (der immer wieder fröhlich lacht) sich an dessen Wut und Ärger erfreuen. Essentiell dafür ist die Spezifik des Spielens als eine Praxis des Changierens zwischen Ernst und Unernst (vgl. Kap. 2.2.4). Die Bedeutungspotenziale der Widerfahrnis virtueller Gewalt als eine drastische Form der Ungerechtigkeit werden von Gronkh einerseits für voll genommen, doch zugleich bleibt das Sich-Einlassen spielerisch und ermöglicht, die Erfahrung wegen ihrer schieren emotionalen Intensität positiv zu deuten.

Den gleichen Eindruck gewinnt man auch in anderen Multiplayer-Games. Wenn Tommy und MauMau beispielsweise davon sprechen, dass sie in TESO die Gelben hassen (s.o.), dann kann man dabei förmlich ihr süffisantes Grinsen hören. Und auch die oben genannten Beschimpfungen in Multiplayer-Games haben meist entweder einen freundlichen Klang, oder sie werden, wenn sich ein Spieler besonders ernsthaft empört, von anderen Spielern mit einem amüsierten Lachen quittiert. Manchmal spiegelt sich das auch im Textchat, wie beispielsweise in diesem Dialog zwischen zwei verfeindeten Gruppen auf einem *DayZ*-Server (die Schrägstriche markieren Absatzumbrüche im Chat):

Spieler 1: „[Spieler 2] du bist auch tot du hast mich gekillt wirst nie wieder froh auf dem server."
Spieler 2: „viel fun/freu mich drauf"
Spieler 3 [unbeteiligt]: „xD [grinsender Smiley, C.B.]/hahahaha/will auch"
Spieler 2: „morddrohungen/morddrohungen fuer alle/ist ja wie weihnachten bei oprah [Verweis auf emotionsgeladene US-Talkshow, C.B.]" (FT)

Auch hier verdeutlichen die Spieler, dass eine spielerische Feindschaft als solche Vergnügen bereiten kann, insofern sie ein dramatisch aufgeladenes, intensives Fühlen gegenüber den anderen Spielern erlaubt. Genau deshalb „braucht", wie

46 | Ebd., 25:40-26:30. https://www.youtube.com/embed/D-4TxpIAFGo?start=1540&end=1590

es der Spieler Manny einmal ganz nebenbei im Sprachkanal formulierte, „jeder seinen persönlichen Lieblingsfeind." (FT)

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Im Interview stimmen alle Spieler überein, dass sich die Feindschaften zu den Gegnern niemals auf die jeweiligen Personen abseits des Computerspielens beziehen. Wenn Spieler aus irgendwelchen Gründen im Sprachkanal der Feinde landen, dann stellen sie, wie Wooshy, manchmal fest: „Wenn man mal bei denen [im Sprachkanal, C.B.] ist, dann sind das ganz normale Menschen." (IV24) Deshalb sei die Feindschaft im Spiel auch keine richtige Feindschaft, sondern eher, wie es Marco formuliert, „eine freundschaftliche Rivalität." (IV13) Die TESO-Gildenleiterin Lela erklärt:

„Es ist auch glaub ich völlig normal, dass man [wenn man angegriffen wurde, C.B.] dann denkt, so: ‚Oah, du Penner!', ne? So: ‚Aus dem Hinterhalt!' Aber ich glaub das ist völlig normal und das gehört auch einfach zum Spielgefühl mit dazu. Aber wie gesagt, wir sind da alle klar im Kopf: Feindbild in dem Sinne ist die andere Allianz [beziehungsweise ein Spieler der anderen Allianz, C.B.] [...], aber der Mensch, der dieses Feindbild spielt, das ist nicht mein Feind [...]." (IV10)

So verbleibt die Feindschaft stets auf einer spielerischen Ebene. Die (mir bekannten) Akteure sind durchaus in der Lage, sich zu distanzieren und deutlich zwischen der Person des Spielers am Computer und seiner Repräsentation im Spiel zu unterscheiden. Verfeindet sind sie mit letzterer, denn die emotionale Intensität von Abneigung und Hass kann auch nur hier, auf der spielerischen Ebene, genossen werden. Und um diese positiv gedeuteten Erfahrungen, nicht um eine als negativ erlebte Feindschaft, geht es den Spielern. Oder wie es Pirou formuliert: „Das sind halt diese Reibereien, die auch im Spiel ein bisschen hochgepusht werden, damit es irgendwie mehr Spaß macht [...]. Das ist aber nicht böse gemeint." (IV19)

5.2.2 Dynamik der Rache

Zu sprechen ist demnach stets von einer ludischen Feindschaft. Deren Emotionspotenzial geht zugleich über ihren Eigenwert als emotionale Erfahrung hinaus. Genau wie die Narrative der Wiederherstellung von Gerechtigkeit in Singleplayer-Games prägt die spielerische Feindschaft zu den Gegnern in Multiplayer-Games die Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Es greifen prinzipiell die gleichen Mechanismen, die Jürgen Grimm als „Rache in moralischem Gewand" beschreibt (vgl. Kap. 5.1.3), nur dass statt einer narrativen Aufladung die soziale Dynamik zum Ausgangspunkt und schließlich auch Austragungsfeld dieser Rache wird.

Wieder ist es das Spiel *DayZ*, in dem diese Prozesse aufgrund der hohen Entscheidungsfreiheit der Spieler am deutlichsten zutage treten. Wie oben beschrieben, werden Attacken der Gegner sehr häufig als ungerechte Gewalt gedeutet, obwohl sich letztlich alle Spieler sehr ähnlich verhalten. Die Widerfahrnis einer ungerechten Gewalt wird nichtsdestotrotz zum Ausgangspunkt einer als legitim

gedeuteten Gegenwehr. So berichtete mir beispielsweise eines Tages mein Mitspieler Lonx, mit dem ich bereits viele Stunden in *DayZ* verbracht hatte, dass er zuvor einen unbewaffneten Spieler absichtlich nicht getötet hatte, weil er friendly sein wollte. Der andere Spieler habe das schamlos ausgenutzt und, als er eine Waffe gefunden hatte, Lonx kurzerhand erschossen. Von nun an, versprach Lonx, sei ihm egal, ob andere Spieler Waffen haben oder wehrlos sind. Auf ihn würde ja schließlich auch jeder sofort schießen. „Deswegen gibt's jetzt keine Gnade mehr, Gnade ist ausverkauft", verkündete er und ließ sein typisches, halb nett und halb hämisch klingendes Lachen hören. (FT)

Die Rache richtete sich hier nicht gegen eine spezifische Person, weil diese für Lonx gar nicht wiedererkennbar war, sondern prinzipiell gegen alle unbekannten Spieler, denen er nun mit präventiver Gegengewalt begegnen wollte. Da die meisten Spieler ähnliche Erfahrungen wie Lonx machen, hat sich in der Spielkultur von *DayZ* (so der Spieler Manny im Interview) die Einstellung: „Erst schießen, dann fragen!" (IV12), beziehungsweise (wie es der Spieler Wooshy formuliert) das Motto: „Friss oder stirb!" (FT), durchgesetzt. So entsteht diskursiv der Eindruck einer Spielumgebung, in der nur die Starken und Rücksichtslosen überleben.

Auch das ist eine dramatische Aufladung des Spielprozesses, die ähnliche Konsequenzen haben kann, wie die Narrative in Singleplayer-Games. Als ich eines Tages mit einer Gruppe aus mehreren Spielern durch die Landschaft von *DayZ* zog, begegneten wir einem anderen deutschen Gamer, der uns im spielinternen Sprachkanal ansprach und versicherte, er sei friendly und wolle nur Banditen jagen, also solche Spieler, die andere absichtlich töten und ausrauben. Als Demonstration seiner guten Absichten senkte er gleich seine Waffe, was ihn gegenüber unserer Gruppe quasi wehrlos machte. Wir umstellten ihn und zielten alle auf ihn, während wir in unserem eigenen Sprachkanal berieten, wie mit ihm zu verfahren sei. Einige wollten ihm glauben und argumentierten, ihn zu töten sei unfair. Die anderen aber meinten, man könne ihm nicht vertrauen. Mitten in unserer hitzig werdenden Diskussion gab Lonx dem wehrlosen Spieler kurzerhand einen Kopfschuss. Während ich selbst verdutzt über diese virtuelle Exekution war, nahmen ihn einige andere Spieler in Schutz. Insbesondere der Spieler Joey versicherte immer wieder, das sei die richtige Entscheidung gewesen. Er habe schon so viele Leute laufen lassen und immer seien sie ihm in den Rücken gefallen. In *DayZ* gelte, so Joey: „Töten oder getötet werden." (FT)

„Jetzt gibt's Krieg!"

Unter Vielspielern kann sich diese prinzipielle Bereitschaft zur präventiven Gegengewalt personalisieren und zuspitzen. Voraussetzung ist, dass sie auf einem Server regelmäßig wiederkehren und sie nach und nach mit den Nicknamen der anderen Vielspieler vertraut werden. In einer speziellen Version von *DayZ*, in der man sich eigene Häuser aufbauen konnte, lernten die Vielspieler nach einiger Zeit auch die Wohnorte der anderen ServerbewohnerInnen kennen. Wie oben beschrieben, ist es in dieser Situation möglich, dass sich über Wochen oder

manchmal Monate hinweg anhaltende Feindschaften zwischen Gegnern ergeben. Diese werden zur Ausgangsbasis für regelrechte Rachefeldzüge. Man will beispielsweise – so formulieren es verschiedene Spieler – mit dem Gegner „ein Hühnchen rupfen", muss „Contra geben", „Vergeltung" üben oder man hat „noch eine Rechnung offen". (FT) Auch Sätze wie: „Der Hundesohn Alter, ohne Scheiß! Wenn ich den in die Griffel bekomm, Alter, ohne Scheiß!", oder: „[Wir wollen] einen Anschlag auf HS [verfeindeter Clan, C.B.] verüben. Das soll möglichst brutal werden. Möglichst brutal und alles kaputt machen", sind keine Seltenheit. (FT)

Der Wunsch nach Rache ist auch hier, genau wie in Singleplayer-Games, eine wichtige Motivation für die sich wiederholende und hochsteigernde Ausübung ludisch-virtueller Gewalt. Wie oben beschrieben, erklären einige Spieler im Interview ihren Hass auf den Spieler Maxo. Als ich Tobi im Interview frage, ob er sich für dessen Untaten schon revanchiert habe, verneint er, doch ergänzt:

„Das kommt schon noch. Ich war dann so sauer, ich hab mir dann gedacht: ‚Vor dem seinem Haus – ich hab genug Sniper [Scharfschützengewehre, C.B.] [...] – ich leg mich da von mir aus wochenlang vor sein Haus und werd es zusnipen [mit dem Scharfschützengewehr belagern, C.B.]. Aber das, das kriegt er schon noch zurück. [...] Ich hab genug Granaten, und Granatwerfer." (IV21)

Auch der Spieler Mike hält Maxo und seinen Clan für die schlimmste Gruppe auf seinem Server. Permanent greifen sie seine eigene, noch sehr schwache Gruppe an, was er als ungerecht empfindet:

„Und echt im Hintergrund denken ich und Erri [sein Mitspieler, C.B.] [...] halt eben die ganze Zeit nur daran, die zu killen (C.B. lacht, Mike auch). Weil wir werden nämlich uns jetzt aufstocken mit Waffen und dann werden wir ihre Base [Basis, C.B.] komplett auf dem Berg belagern, mit allen Mann von ATB [verbündeter Clan, C.B.], dann liegen da oben 25 Leute. Das wird übelst den großen Knall geben." (IV4)

Manchmal reicht auch einfach, dass man selbst getötet wurde, um den Wunsch nach Rache entstehen zu lassen. Als der Spieler Rengo beispielsweise erschossen wird, regt er sich im Sprachkanal lautstark auf: „Hoffentlich hab ich den Typ getroffen und er blutet richtig dreckig aus seinem Bauch [...]", kommentiert er mit ernster Stimme. Einer unserer Mitspieler quittiert das mit einem Lachen. Rengo bleibt aber ernst: „Ich möchte jetzt diesem hässlichen Spasti so richtig ins Gesicht schießen!" Also holt er sich mit einem neuen Avatar eine neue Waffe und legt sich auf die Lauer. „Ich mach dich kaputt, du Arschloch!", verspricht er seinem Gegner, ohne dass der ihn hören könnte. Ein anderer Mitspieler kommentiert im Sprachkanal, im Gegensatz zu Rengo höchst amüsiert: „Rageattack [Wutattacke, C.B.]!" Rengo bleibt aber ernst und will Rache: „Ich hass das, wenn die mich in DayZ töten. Darauf komm ich gar nich klar." Und als er eine Handgranate findet, kommentiert er: „Ich hoffe, die steck ich in seinen Arsch rein." (FT)

Wie Tobi, Mike und Rengo verwenden zahlreiche Spieler viel Zeit und Energie darauf, Rachepläne zu schmieden, vorzubereiten und immer wieder neu auszuführen. Ein etwas längeres Beispiel dafür lieferte der Spieler Borke, mit dem ich einige Zeit in *DayZ* verbrachte. In diesem speziellen Fall konnte ich Borkes Avatar besonders genau beobachten, da ich für kurze Zeit als Admin eines Servers tätig war, weshalb ich mit einer frei beweglichen Kamera jeden Avatar begleiten konnte, ohne selbst mit meinem Avatar in der Nähe zu sein. Eigentlich diente diese Technik der Cheater-Überwachung, wurde hier aber für einige Wochen zum Forschungsinstrument. Die Spieler und auch Borke wussten von dieser Möglichkeit und natürlich von meiner Forschung.

Als er gegen Mittag in den Sprachkanal kam und sich zugleich ins Spiel einloggte, erklärte er mir, dass er ab sofort auch die Mitglieder des Clans ATB angreifen werde, weil diese ja neuerdings mit dem Clan PLP zusammenspielten und er PLP überhaupt nicht leiden könne. Erst am Tag zuvor waren Borke und seine Freunde nämlich von einem PLP-Mitglied während des Lootens hinterrücks überfallen und ausgeraubt worden. Nun bemerkte Borke, dass ATB und PLP ihnen zu allem Überfluss während der Nacht auch noch die Fahrzeuge aus der Basis geklaut hatten. „Jetzt gibt's Krieg!", verkündete er und ergänzte: „Frieden!? Die können mich mal mit Frieden. Ich weiß, wo jeder da sein Haus hat, ohne Witz." (FT) Sogleich überlegte er, welchen der Feinde er nun am besten angreifen könne und kam auf die Spielerin Nadja. Sie war dafür bekannt, sehr langsam und schlecht zu spielen und vor Kämpfen zurückzuscheuen. Eigentlich war Borke auch mit Nadja befreundet und hatte mit ihr einige Zeit im Sprachkanal verbracht, aber nun spiele sie ja, so stellte er entrüstet fest, mit ATB zusammen, also gehöre sie zu den Feinden.

Da sich Nadja auf der ganz anderen Seite der Karte von *DayZ* aufhielt und Borke kein Fahrzeug zur Verfügung stand, sprengte er kurzerhand seinen Avatar mit einer Handgranate selbst in die Luft, um einen alternativen Spawnpoint in ihrer Nähe auswählen zu können. Dort musste er ohne Ausrüstung starten und zuerst für längere Zeit auf die Suche nach einer Waffe gehen, bevor er Nadja angreifen konnte. Als ihn einer seiner Mitspieler fragte, was er denn am anderen Ende der Karte suche, meinte Borke nur trocken: „Nadja töten." Als ein anderer nachfragte: „Warum denn?", erklärte er: „So halt, ich bin verfeindet mit ATB." (FT)

Schließlich fand Borke eine Schrotflinte, eine in *DayZ* vergleichsweise schwache Waffe. Trotzdem ging er zum Anrgiff über. Nadja war gerade mit einem ihrer neuen Verbündeten am Looten, als Borke bei ihnen ankam. Er nutzte den Vorteil der Überraschung, verwundete Nadjas Verbündeten schwer und kommentierte stolz: „So, einen erwischt, der blutet gut." (FT) Hier begann eine Art Katz und Maus-Spiel mit Nadja, die sich versteckte, woraufhin Borke ihr Auto stahl, um sie hervorzulocken. Schließlich konnte er die bessere Waffe des ersten, inzwischen verbluteten Gegners looten und bekam auch Nadja vor sein Visier. „Ich seh sie, ich seh sie!", verkündete er im Sprachkanal. Schüsse fielen und Nadjas Avatar ging zu Boden. „Ab geht die Lutzi!", rief Borke fröhlich aus. Gleichzeitig stieg sein Avatar

ein Level auf, was in dieser Version von *DayZ* ein anderes, besser aussehendes Outfit für den Avatar bedeutete. Borke freute sich riesig und ließ eine Art freudiges Wolfsgeheul hören: „Ahuuu!" (FT)

Als zusätzliche Strafmaßnahme zerstörte er auch gleich noch Nadjas Fahrzeug. Während sie sich im Textchat, den alle Spieler auf dem Server lesen konnten, mit dem Begriff „snief" (wie „schnief" für eine laufende Nase) traurig zeigte, verteidigte sich Borke für seine Aktion. Er schrieb der Getöteten: „sorry", aber Schuld an dieser Racheaktion sei der Spieler ihres Clans, der ihn gestern überfallen hatte. Anstatt die Situation auf sich beruhen zu lassen, schrieb ein Spieler des PLP-Clans sogleich zurück: „ich bedank mich persönlich/^^ [lachend hochgezogene Augenbrauen, C.B.]/bei dir heut nochma/ruthless aggression :P [Smiley mit herausgestreckter Zunge, C.B.]". Er kündigte also Rache für die Rache an, wobei er durch Emoticons die Vergnüglichkeit des Vorhabens unterstrich. (FT)

Im Verlauf des Mittags bekam Borke aber nun doch Zweifel daran, ob sein Angriff auf Nadja eine so gute Idee gewesen war. Er ging zu ihr und ihrem Freund in den Sprachkanal (ich folgte) und entschuldigte sich indirekt für den Angriff. Er habe das ja nur gemacht, weil er von PLP angegriffen worden war. Außerdem habe er ja nur auf Nadja geschossen, weil sie zuerst geschossen hatte. Dass er ganz explizit und mit viel Aufwand darauf hingearbeitet hatte, Nadja zu suchen und zu töten, verschwieg er hier. Er habe ihr zwar ihr Loot geklaut, fügte er nun an, aber dafür als Wiedergutmachung andere Ausrüstung dagelassen (die sie nun aufsammeln konnte): einen Rucksack für ihren Avatar, auf dem ein Herz und der Schriftzug „love" zu sehen war. „Das passt auch besser zu dir", kommentierte Borke versöhnlich. (FT)

Alles schien also wieder friedlich. Borke ging in sein Lager zurück. Doch plötzlich fielen Schüsse aus dem Hinterhalt und Borke starb. Lautstark regte er sich im Sprachkanal auf und sprach andere mit ihm verbündete Spieler an, die ihrerseits zu Hilfe eilen sollten. Wie sich herausstellte, war Borke von einem Mitglied des PLP-Clans getötet worden. Der schrieb dann auch gleich im Textchat: „ich habs dir gesagt Borke". (FT)

Dieses Beispiel aus der teilnehmenden Beobachtung zeigt, wie auch in Multiplayer-Games, trotz der fehlenden narrativen Angebote, eine „Rache in moralischem Gewand" (vgl. Kap. 5.1.3) zur zentralen Spielpraxis werden kann. Die als ungerecht gedeutete Widerfahrnis virtueller Gewalt kann erstens zur Ausübung einer als gerecht gedeuteten Gegengewalt motivieren (Borke fasst den Plan, Nadja zu töten), diese zweitens legitimieren (Borke begründet mehrfach, dass sein Vorhaben gerechtfertigt und wünschenswert sei) und drittens die dabei gemachten emotionalen Erfahrungen intensivieren (Borke ist hörbar stolz und ausgelassen fröhlich wegen seines Kills). Zugleich wird die Rache von den Besiegten wiederum als ungerecht empfunden, woraufhin sie ihrerseits neue Rachepläne schmieden, woraus sich eine komplexe sozioemotionale Dynamik in Form einer sich immer wieder öffnenden und schließenden „Gewaltspirale" (vgl. ebd.) ergibt.

Feindschaft und Vergemeinschaftung

Zu dieser Dynamik gehört auch, dass sich die dramatisch aufgeladenen emotionalen Erfahrungen der Feindschaft und Rache mit kooperativen emotionalen Erfahrungen, wie sie in Kap. 4.2 beschrieben wurden, verbinden können. Es ist völlig gängig, dass sich verbündete Spieler nicht nur zu Hilfe eilen, sondern sich gegenseitig für widerfahrene ludisch-virtuelle Gewalt rächen. In TESO wird sogar jeder Spieler und sein jeweiliger Verbündeter automatisch durch einen eingeblendeten Schriftzug informiert, wenn einer den anderen gerächt hat (also einen Spieler killen konnte, der zuvor den Verbündeten gekillt hatte). Solche Hinweise dienen als Ausgangspunkte von kommunikativen Emotionspraktiken des Prahlens mit der erfolgreichen Rache oder des Bedankens für diese. Aber auch in *DayZ*, wo solche automatischen Hinweise fehlen, zählt das Rächen der gekillten Mitspieler zu den täglichen Routinen. Es wird hier zu einer spezifischen, nämlich als besonders intensiv erlebten Praxis des Zusammenhaltens. Man beschützt sich nicht nur gegenseitig, sondern man signalisiert, dass man das einem Verbündeten angetane Unrecht als einem selbst angetanes Unrecht empfindet, was an der Verfestigung der jeweiligen *emotional community* mitarbeitet.

Auf einer breiteren Ebene wird nicht nur die Rache für einzelne Aktionen, sondern die aktive Partizipation an der Feindschaft zu anderen Gruppen zum Prozess der Vergemeinschaftung. Befindet sich eine Gruppe „im Krieg“ mit einer anderen Gruppe, wird erwartet, dass alle ohne zu zögern am Kampf teilnehmen. (FT) Eine meiner *DayZ*-Gruppen befand sich beispielsweise über mehrere Wochen hinweg in einem Krieg gegen den Clan RTR, der uns deutlich überlegen war und mehr als einmal unsere gesamte Gruppe vernichtet sowie unser Loot geklaut hatte. Schnell begann innerhalb unserer Gruppe ein selbstgesponnenes Fremdbild dieses Clans zu wachsen, demzufolge die RTRler unfair waren, immer zuerst schossen und auch stets andere unschuldige Spieler angriffen. Sie erschienen uns als deutlich böse, während wir uns selbst als faire Spieler und im Recht sahen.

Aus neutraler Perspektive gab es keine wirklichen Anhaltspunkte für ein unfaires Verhalten der Gegner, sie waren uns schlicht überlegen. Nichtsdestotrotz redeten wir uns gerne auf diese Weise in Rage, denn wir wussten implizit, dass die Wut auf die Gegner unser Vergnügen vervielfachen konnte. Als einer meiner Mitspieler einmal anmerkte, er sei gerade im Sprachkanal von RTR gewesen und die seien eigentlich ganz nett, ignorierte meine restliche Gruppe diesen Hinweis geflissentlich. Vielmehr sprachen manche von ihnen von „Hass“ auf die RTRler, und wenn wir dann doch einmal zufällig einen von ihnen erschießen konnten, dann war unsere Freude rückhaltlos groß. (FT)

Mir selbst blieb als eher mittelmäßigem Spieler diese Freude meist verwehrt, bis ich eines Tages völlig unerwartet eine größere Gruppe RTRler entdeckte, die gerade mit mehreren Fahrzeugen und schwer bewaffnet eine alte Burgruine looteten. Da ich kaum etwas zu verlieren hatte, mischte ich mich kurzerhand mitten unter sie. In *DayZ* sehen viele Avatare genau gleich aus, weshalb man sich teils lange Zeit unbemerkt unter die Gegner mischen kann, wenn diese nur unauf-

merksam genug sind. Als sich die Gruppe in Bewegung setzte, stieg ich in eines der Autos, in dem bereits einer meiner Feinde auf dem Beifahrersitz saß, und fuhr einfach los. Natürlich erzählte ich parallel all meine Aktionen im Sprachkanal meiner eigenen Gruppe, wo man mir ungläubig und höchst amüsiert lauschte. Da mich noch immer niemand entdeckt hatte, konnte ich den Beifahrer schließlich mit einer aus dem Kofferraum des Autos geklauten Waffe erschießen. Im darauf folgenden Chaos zerstörte ich noch eines der wertvollen Autos unserer Feinde und tötete zwei weitere Gegner. In meinem eigenen Sprachkanal brach bei meiner Erzählung der Situation lautes Gelächter aus. Unwillkürlich machte sich auch in mir Stolz darüber breit, einen so unerwarteten und großen Sieg gegen die übermächtigen Gegner errungen zu haben. Das Lob meiner Freunde schleuderte mir die Anerkennung förmlich entgegen. Noch Tage nach dieser Aktion, und später sogar in einer mehr als ein Jahr danach folgenden Wiederbegegnung mit einigen Spielern, sprachen sie mich auf diese Großtat an.

Auf diese Weise kann eine als gerecht gedeutete ludisch-virtuelle Gegengewalt zum wirksamen Mittel der Vergemeinschaftung werden. In ihrer Funktion als drastische Form der Ausübung von Gerechtigkeit ragt sie aus der Masse der gemeinsamen Aktivitäten heraus, sie verbindet die Mitglieder einer Gruppe in der emotionalen Ausrichtung auf ein gemeinsames Ziel, wird zum Knotenpunkt der Kommunikation von Stolz und Anerkennung und zugleich zum Erinnerungsmoment der gemeinsam verbrachten Zeit. Wie wichtig ein gemeinsamer Feind für den Zusammenhalt einer Gruppe werden kann, zeigte sich schließlich auch, als unser Krieg mit RTR ein abruptes Ende fand. Zehn Tage nach meiner oben beschriebenen Begegnung lauerten wir unseren Feinden auf, stoppten ihren Konvoi erfolgreich mit Handgranaten, nahmen sie daraufhin ins Kreuzfeuer und einige meiner Mitspieler gaben mit einem inzwischen eroberten Kampfhelikopter den fliehenden Gegnern den Rest. Jubelschreie und ausgelassene Lacher tobten im Sprachkanal. „Ja Männer!“, kommentierte der Spieler Manu fröhlich: „Wir haben die heute schön ordentlich penetriert. Die hatten so einen Schiss, so hab ich die noch nie erlebt, wie die planlos in den Himmel geschossen haben.“ (FT)

Als wir am nächsten Tag voller Tatendrang online kamen und den Kampf fortsetzen wollten, waren keine RTRler mehr auf unserem Server. Verdutzt warteten wir den ganzen Abend, aber vergeblich. Anscheinend hatten wir unsere Feinde durch die Zerstörung all ihrer Fahrzeuge und Ausrüstung so hart getroffen, dass sie entschieden hatten, den Server zu wechseln oder ganz aufzuhören. Lustlos zogen wir ein wenig durch die Wälder. Plötzlich hatten wir nichts mehr zu tun. Nach und nach gingen wir alle offline und auch in den folgenden Tagen kam das Spiel nicht mehr so recht in Gang. Die vereinzelten anderen Spieler und kleineren Gruppen auf dem Server waren keine Herausforderung für uns – schlimmer noch: Sie hatten uns kein Unrecht angetan und sie anzugreifen, wäre keine gerechte Gegengewalt, sondern langweilig gewesen. So löste sich unsere Spielergruppe, zumindest für einige Zeit, auf. Durch den Verlust der Feindschaft zu unseren Gegnern war auch unser Zusammenhalt deutlich geschwächt worden.

5.3 Überschreiten

Die vorangegangenen Kapitel diskutierten, wie das spezifische Bedeutungspotenzial physischer Gewalt durch seine Einbindung in Narrative oder soziale Dynamiken die Widerfahrnis und Ausübung ludisch-virtueller Gewalt dramatisch aufladen kann. Bei der Ausübung ging es um solche Arten der ludisch-virtuellen Gewalt, die in Einklang mit gesellschaftlich und kulturell anerkannten Gefühlsregeln als positiv gedeutet wurden. Der Begriff der Gefühlsregeln meint hier solche Regeln, die in Zusammenhang mit bestimmten Praktiken den Akteuren bestimmte Arten und Weisen des Fühlens erlauben, besonders nahelegen oder tabuisieren. Wie mehrfach gezeigt wurde, gilt es den Spielern beispielsweise als völlig selbstverständlich, sich an gerechter Gegengewalt zu erfreuen. Ihr besonderes Potenzial für das Spielvergnügen entfalten diese Gefühslregeln aber nicht nur dort, wo sie bei der Ausübung von Computerspielgewalt eingehalten beziehungsweise affirmativ umgesetzt, sondern auch und vor allem dort, wo sie durch ein deviantes beziehungsweise abweichendes Handeln und Fühlen gebrochen werden.

Ein besseres Verständnis dieser Erfahrungsfacette ermöglicht das von Arlie Russell Hochschild geprägte Konzept der *feeling rules*, das sie ursprünglich im Kontext einer Studie zur emotionalen Arbeit (u.a. von Stewardessen) entwickelte.[47] Grundsätzlich ist Hochschilds Ansatz gut mit emotionspraxistheoretischen Zugängen vereinbar, insofern sie Emotionen als Gegenstand gezielter Gestaltungsvorgänge untersucht:

> „Emotion, it is argued, can be and often is subject to acts of management. The individual often works on inducing or inhibiting feelings so as to render them ‚appropriate' to a situation. The emotion-management perspective [...] allows us to inspect [...] the relation among emotiv experience, emotion management, feeling rules, and ideology. Feeling rules are seen as the side of ideology that deals with emotion and feeling. Emotion management is the type of work it takes to cope with feeling rules."[48]

Feeling rules sind also eng gekoppelt an aktive Tätigkeiten, die Hochschild als *emotion management* oder auch *emotion work* beschreibt. Darunter fällt beispielsweise

---

47 | Vgl. u.a. Arlie Russell Hochschild: Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure. In: The American Journal of Sociology 85 (1979), H. 3, S. 551-575; Dies: The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling. Twentieth Anniversary Edition. With a New Afterword. Berkeley/Los Angeles 2003 [erstmals 1983]; Gertraud Koch hat bereits die Produktivität des Konzepts für die ethnografische Arbeitskulturenforschung diskutiert, vgl. Dies.: Feeling Rules – Unfound Treasures for the Study of Work Cultures. In: Dies./Stefanie Everke Buchanan (Hg.): Pathways to Empathy. New Studies on Commodification, Emotional Labor, and Time Binds. Frankfurt a.M. 2013, S. 123-140.

48 | Hochschild: Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure, S. 551.

die gezielte Mobilisierung und Unterdrückung von Gefühlen[49] oder der kommunikative Austausch von „gestures of emotion work“[50]. In vielerlei Hinsicht können diese Prozesse auch als Emotionspraktiken verstanden werden. Allerdings argumentiert Hochschild auf Basis eines klassischen Subjektbegriffs, der es ihr erlaubt, zwischen *surface acting* und *deep acting* innerhalb von *emotion work* zu unterscheiden.[51] *Surface acting* meint das Vorgaukeln von Emotionen, die man nicht ‚wirklich' fühlt. *Deep acting* meint dagegen die aktive Gestaltung der eigenen Gefühle, die einen selbst genau wie andere täuscht.[52] Bei dieser Unterscheidung droht aus praxistheoretischer Perspektive die Reproduktion hinderlicher Dichotomien von oberflächlichen vs. tiefen beziehungsweise echten vs. unechten Gefühlen. Im Sinne William Reddys (vgl. auch Kap. 2.1.3) sind genau diese Unterscheidungen aufzulösen, da auch der Akt des Vorgaukelns von Emotionen nie ohne Effekt auf sie bleibt.[53]

Ist man sich aber dieser Schwierigkeiten bewusst, wird Hochschilds Modell der *feeling rules* zur sinnvollen Ergänzung einer praxistheoretischen Perspektive auf Vergnügen. Es erleichtert ein Nachdenken über explizite Regeln und implizite, kulturell geprägte Konventionen im Umgang mit Gefühlen:

> „Feeling rules are standards used in emotional conversation to determine what is rightly owed and owing in the currency of feeling. Through them, we tell what is ‚due' in each relation, each role. We pay tribute to each other in the currency of the managing act. In interaction we pay, overpay, underpay, play with paying, acknowledge our dues, pretend to pay, or acknowledge what is emotionally due another person.“[54]

In unserem Alltag ist physische Gewalt mit verschiedenen *feeling rules* in diesem Sinne verknüpft. Diese erlauben nur in bestimmten Fällen, in denen die Gewalt als legitim und wünschenswert gerahmt ist, positiv gedeutete Gefühle. Ansonsten legen die Körper der in unserer Gesellschaft habitualisierten Akteure ein negatives Fühlen in Bezug auf physische Gewalt nahe. Spezifische Formen der Ausübung von Gewalt sind sogar immer negativ besetzt: beispielsweise das bewusste Quälen von Feinden beziehungsweise Folter. Diese ist nicht nur illegal, sondern

49 | Ebd., S. 561.
50 | Ebd., S. 571.
51 | Vgl. u.a. Hochschild: The Managed Heart, S. 33, S. 37-48.
52 | Vgl. ebd., S. 33.
53 | Zudem ist die Unterscheidung in innere bzw. tiefe und äußere bzw. oberflächliche Emotionen selbst als Teil des aktiven Umgangs mit Emotionen zu bewerten. In dieser Funktion etablierte sie sich in westlichen Gesellschaften erst im 20. Jahrhundert, prägt seitdem aber „die Selbstinterpretation des modernen Menschen.“ Vgl. dazu Monique Scheer: Topografien des Gefühls. In: Ute Frewert u.a.: Gefühlswissen. Eine lexikalische Spurensuche in der Moderne. Frankfurt a.M. 2011, S. 41-64, hier: S. 63.
54 | Vgl. u.a. Hochschild: The Managed Heart, S. 18.

darf den in unserer Gesellschaft geltenden *feeling rules* zufolge nicht im Geringsten positive Emotionen auslösen – daher beispielsweise auch die besondere Schockierung über die Fotos grinsender US-Soldaten beim Foltern Gefangener, die in den letzten Jahren in den öffentlichen Medien zirkulierten.

Ludisch-virtuelle Gewalt kann zum Spiel mit diesen Gefühlsregeln werden, indem sie deren virtuelle Überschreitung beziehungsweise Transgression erlaubt. Im ersten folgenden Kapitel stehen die Prozesse in Singleplayer-Games beziehungsweise deren Repräsentation in LP-Videos im Vordergrund, im zweiten die Dynamiken in Multiplayer-Games.

5.3.1 Humorvolle Inkongruenzen

Dass Singleplayer-Games Transgressionen etablierter *feeling rules* erlauben, ist kein neues Phänomen. Bereits in den 1980er-Jahren erscheinen erste Spiele, in denen man als Spieler die Rolle eines Gangsters oder auch eines fiesen Orks übernehmen kann. Die Tester des Adventures *Knight Orc* von 1987 freuen sich über die Abwechslung: „Wow, das ist eine Idee, die wirklich ungewöhnlich ist: Dass man die Rolle eines miesen, hässlichen und übelriechenden Orcs übernimmt, statt wie üblich den tapferen Recken zu mimen, ist Spitzenklasse.“[55] Und auch manche *Star Wars*-Fans freuen sich, als sie 1994 nach unzähligen Computerspielauftritten auf der „guten Seite der Macht“ endlich die Seiten wechseln dürfen:

„Darauf haben die Darth-Vader-Jünger [sozusagen Fans der ‚bösen Seite‘, C.B.] gewartet. Endlich sausen wir an der Seite unserer Idole durch die Weiten des Alls und zerbröseln einen X-Wing [Raumschiff der ‚guten Seite‘, C.B.] nach dem anderen – traumhaft. Das Spielkonzept gefällt mir ungemein, auch wenn Skywalker-Fans [Fans des Hauptprotagonisten der ‚guten Seite‘, C.B.] ihre Probleme mit TIE-Fighter haben werden (‚Ich kann... Schluck... doch nicht auf einen X-Wing schießen.‘).“[56]

Der besondere Reiz dieses (mit zuvor erschienenen *Star Wars*-Spielen technisch fast identischen) Weltraum-Shooters bestand demnach gerade darin, dass man das, was man nicht machen darf, eben doch tut – und sich dabei gut fühlt. Die Transgression der *feeling rules* besteht nicht einfach in der Tätigkeit eines als ungerecht gedeuteten virtuellen Handelns, sondern vielmehr darin, sich über dieses Handeln auch zu freuen. Die Freude darüber ist ein Prozess der emotionalen Überschreitung, ein deviantes Fühlen, das eine eigene Erfahrungsqualität entfaltet.

---

55 | Boris Schneider/Anatol Locker: Knight Orc. In: Happy Computer Spielesonderheft 4 (1987), S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-4_seite58

56 | Martin Hengst/Volker Weitz: TIE Fighter. The Dark Side. In: Power Play (1994), H. 9, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2342

Aufgegriffen wurde genau dieses Prinzip von den MacherInnen des Actiongames *Grand Theft Auto*. Im ersten Teil der Spielereihe von 1997 sieht man das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert einen abstrakt repräsentierten Avatar durch eine großstädtische Umgebung, um verschiedene kriminelle Aufträge zu erfüllen und so auf der Gangster-Karriereleiter aufzusteigen. Die SpieletesterInnen sind sichtlich angetan, denn GTA „bricht sämtliche Gesetze" und macht „den Spieler zum Autodieb, Entführer und Killer. Dass er sich dabei mörderisch gut amüsiert, dürfte allenfalls ganz verknöcherte Moralapostel stören."[57] Es ist aber nicht nur das Treiben eines jenseits des Gesetzes angesiedelten Kriminellen, das hier fasziniert, sondern vor allem die für die GTA-Serie bis heute typische Möglichkeit, Zivilisten und auch Polizisten zu gefährden oder umzubringen. Ganz ohne kritischen Unterton zitiert ein Spieletest das in der Presseinfo des ersten Teils enthaltene Versprechen: „Spüren Sie Ihr Blut pulsieren, wenn Sie zum ersten Mal einen Schulbus entführen!"[58] Daneben werden zwei Screenshots abgebildet, die zeigen, wie der Avatar mehrere Polizisten erledigt und dann anrückenden Krankenwagen zusieht. Darunter das bissige Kommentar: „Typisch Mafia: Erst ein Blutbad unter der Polizei anrichten ... und dann in aller Ruhe Feuerwehr und Sanitätern bei den Aufräumarbeiten zuschauen."[59]

In den folgenden Jahren baute die GTA-Reihe dieses Konzept aus und wurde dadurch zu einer der erfolgreichsten Spielereihen aller Zeiten. Seit dem dritten Teil ist das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive des Avatars spielbar und wurde in dieser Erscheinungsform zum Inbegriff eines „Sandbox-" oder auch „Open-World-Games". Denn in den GTA-Spielen können Spieler auch abseits der sich langsam entfaltenden Hauptnarrative auf eigene Faust die jeweilige Stadt erkunden, kleinere Nebenmissionen annehmen, zwischendurch auch virtuell Sport treiben, Kleidung einkaufen und mit computergesteuerten Freunden in den Strip Club oder ins Kino gehen. In diesen Spielen geht es also – das sei hier nochmals betont – um weit mehr als nur Computerspielgewalt. Lange Passagen in GTA5 enthalten beispielsweise überhaupt keine Computerspielgewalt, laden zum (friedlichen) Erkunden der Umgebung ein oder liefern ein satirisches Porträt der US-amerikanischen Gesellschaft. Dennoch rückt ludisch-virtuelle Gewalt immer wieder in den Mittelpunkt des Spiels.[60] In vielen Haupt- und Nebenmissionen muss gekämpft werden oder es wird einseitig Gewalt ausgeübt (Auftragsmorde,

---

57 | Steffen Schamberger: Grand Theft Auto. In: PC Joker 1998, H. 2, S. 82. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5330

58 | Ebd.

59 | Ebd.

60 | Vgl. dazu auch die Überlegungen zu den moralischen Implikationen von Entscheidungssequenzen im vierten Teil der GTA-Reihe von Sebastian Ring: „das hat mir echt mein kleines herz zerrissen". Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV. In: Jörg von Brincken/Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München 2012, S. 239-250.

Einschüchterungen, Folter, etc.). Und auch abseits der Hauptnarrative, dort wo das Spiel ein Ausprobieren der Interaktionsmöglichkeiten zwischen Avatar und virtueller Umgebung nahelegt, gehört die Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt zur Routine – gegen andere Gangster, Polizisten oder gegen Unbeteiligte.

Diese Unbeteiligten sind in GTA5 BewohnerInnen der virtuellen Stadt *Los Santos*, die einfach ihrem Alltag nachgehen. Als Spieler passiert man im Spielverlauf Tausende computergesteuerte Menschen, die so animiert werden, dass sie an Straßenecken herumlungern, spazieren gehen oder auch eine Arbeit verrichten. Durch das Narrativ wird man in keiner Weise dazu aufgefordert, diesen Unbeteiligten ludisch-virtuelle Gewalt anzutun. Dass es die Let's Player trotzdem tun, verweist auf die eigene Erfahrungsqualität einer ludischen Überschreitung von *feeling rules*.

„Upsiii!"

Ein erstes Beispiel für eine solche Praxis ist das gezielte Überfahren von FußgängerInnen, Rad- oder MotorradfahrerInnen mit dem eigenen virtuellen Fahrzeug. In der GTA-Serie besteht stets ein Großteil des Spielprozesses darin, mit (meist gestohlenen) Autos durch die Umgebung zu fahren und Aufträge zu erledigen. Weil dabei oft Zeitdruck herrscht beziehungsweise die Spieler zu ungeduldig für die Einhaltung von Verkehrsregeln sind, fahren sie meist in der höchstmöglichen Geschwindigkeit. Häufig werden aus Versehen PassantInnen überfahren, manchmal aber auch absichtlich. Vor allem Gronkh macht sich in seiner LP-Reihe zu GTA5 einen Spaß daraus, gelegentlich Unbeteiligte zu überfahren. Diese Spielpraxis wird durch ihn und seinen Nebensitzer Sarazar durch unterschiedliche kommunikative Emotionspraktiken gerahmt. Zum einen tut Gronkh immer wieder (absichtlich übertrieben) unschuldig, indem er das Überfahren von Personen mit „Upsiii!" oder einem freundlichen „Tschuldigung!" kommentiert beziehungsweise durch ironische Sprüche rechtfertigt, wie beispielsweise: „Den hab ich gar nicht gesehen. [...] Der klebte so tief unter der Stoßstange, da hab ich gar nicht mehr gucken können."[61]

Manchmal kommentiert Sarazar diese Aktionen seinerseits durch eine ebenfalls ironisch überspitzte Empörung. Als Gronkh beispielsweise einen Motorradfahrer überfährt (empfohlenes Beispiel),[62] lachen beide Let's Player fröhlich auf, bevor Sarazar mit verstellter Stimme kommentiert: „Das ist politisch nicht ganz korrekt. [...] Das ist politisch sehr unkorrekt, was sie hier betreiben, Herr Gregor Onkh [eine Art zweiter Spitzname für Gronkh, nicht sein bürgerlicher Name,

---

61 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #011 - Nutten und Knarren * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.9.2013), 13:00-13:20. https://www.youtube.com/embed/EXVVXX38DqE?start=780&end=800

62 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #042 - PEDO-CLOWNS greifen an!! Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.10.2013), 21:50-22:25. https://www.youtube.com/embed/9bdYzdRwY_A?start=1310&end=1345

C.B.]. In der letzten Folge noch über Folterung beschweren [vgl. dazu Kap. 6.2.1, C.B.] und jetzt einfach die Motorradfahrer dezimieren auf der Straße. Was sagen Sie dazu?" Gronkh kommentiert süffisant, das sei ein von der Regierung bezahlter Crashtest, und fährt einen weiteren Motorradfahrer um.

Zentrale kommunikative Emotionspraxis ist das wiederholte Lachen in solchen Momenten. Diese Art des Lachens ist eine gänzlich andere als beispielsweise das *Aus*lachen der Gegner im Zuge der Erfahrung von virtuell-körperlicher Dominanz (vgl. Kap. 3.1.5).[63] Wie dort ist das Lachen aber auch hier eine Form des *doing emotion*. Es reflektiert nicht nur eine Erfahrung, sondern es arbeitet aktiv an ihr mit, insofern es diesen Akt der willkürlichen und damit eigentlich als ungerecht gerahmten virtuellen Gewalt als lustig und lustvoll markiert. Gerade diese Markierung ist es, die eine Überschreitung der *feeling rules* zur Sprache bringt und dadurch zugleich vollzieht.

Die anderen gelegentlich auftauchenden kommunikativen Emotionspraktiken stützen diesen Eindruck. Das Unschuldig-Tun von Gronkh ahmt auf ironische Weise die Einhaltung von *feeling rules* nach. Der Witz besteht darin, so zu tun, als habe man das nicht gewollt (also zugleich so zu tun, als fühle man sich schlecht dabei), obwohl man sich (wie das gleichzeitig hörbare Schmunzeln signalisiert) darüber freut. Ähnlich funktionieren die wiederholten Verweise von Sarazar auf das „politisch nicht korrekt[e]" Verhalten Gronkhs (s.o.). Auch hier ahmt Sarazar mit ironisch-überspitzter Stimme eine Position nach, die zur Einhaltung der *feeling rules* drängt, also dazu, sich beim Überfahren Unbeteiligter *nicht* gut zu fühlen, obwohl beide Let's Player genau das durch ausgelassene Lacher hörbar signalisieren.

Diese Praktiken arbeiten an der Entfaltung einer Inkongruenz der emotionalen Erfahrungen mit und *machen* die Situation dadurch lustig. Inkongruenzen sind – so ein Konsens innerhalb der sehr disparaten Humorforschung – ein wichtiger Funktionsmechanismus von Humor.[64] Nicht jede humorvolle Erfahrung

63 | Zur Unterschiedlichkeit und Vielfalt der Arten und Bezüge des Lachens vgl. Hermann Bausinger: Lachkultur. In: Thomas Vogel (Hg.): Vom Lachen. Einem Phänomen auf der Spur. Tübingen 1992, S. 9-23. U.a. Kaspar Maase hat auch darauf hingewiesen, dass im Zuge einer (empirisch-)kulturwissenschaftlichen Analyse das Lachen nicht mit dem Komischen gleichgesetzt werden kann: „Wenn Menschen eine Situation als komisch empfinden, werden sie keineswegs immer lachen; und wenn über einen Scherz gelacht wird, dann muss das keineswegs auf dessen komische Brisanz zurückgehen. Komik und Gelächter sind nur als Bestandteile einer ‚totalen sozialen Situation' (Douglas) zu verstehen." Kaspar Maase: „Wer findet denn so etwas komisch?" Die Massen und ihr Lachen. In: Ders.: Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur. Herausgegeben von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 213-227, hier: S. 220.

64 | Vgl. einführend Helga Kotthoff: Vorwort. In: Dies. (Hg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Radolfzell 2006, S. 7-19, hier: S. 10-11;

hat automatisch mit Inkongruenzen zu tun. Doch pointiert gesprochen erscheinen uns viele Situationen deshalb als lustig, weil sie Prozesse vereinen, die nicht zusammenpassen. Die Erwartungshaltung bricht sich am Vorgefundenen und erzeugt so das Humorvolle. Helga Kotthoff verweist zur Erklärung auf eine Metapher Sigmund Freuds, der Jean Paul mit den Worten zitiert: „,Der Witz ist ein verkleideter Priester, der jedes Paar traut.' Th. Vischer habe dem hinzugefügt: ,Er traut die Paare am liebsten, deren Verbindung die Verwandten nicht dulden wollen.'"[65] Für die hier zur Debatte stehende Art von Inkongruenz sind die Konkretisierungen von Giselinde Kuipers hilfreich:

„The notion of incongruity implies a break with expectations. This break may be purely cognitive, but most humorous incongruities have a moral or social component to it. The mismatching often involves the transgression of social norms, or the breaking of established social patterns. [...] What is perceived as incongruous is always informed by culture-specific constructions of order [...]. This symbolic order entails cognitive schemas, but also provides a social and moral patterning of the world. Deviations of this order are often felt to be wrong, dangerous, repulsive, upsetting. However, as the anthropologist Mary Douglas showed, under specific circumstances incongruities evoke more positive responses. They can be seen as sacred, beautiful – or humorous."[66]

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive gehört zu dieser „transgression of social norms, or the breaking of social patterns" auch die Überschreitung etablierter *feeling rules*. In obigen Beispielen wird genau das erreicht, indem erstens ein erwartbares Verhalten (die Einhaltung des *common sense* der Gewaltfreiheit gegenüber Unbeteiligten) virtuell gebrochen wird (Unbeteiligte werden gezielt überfahren), zweitens und wichtiger aber, indem statt des nach geltenden *feeling rules* erwartbaren Fühlens (Reue beziehungsweise negativ gedeutete Emotionen) ein ganz anderes Fühlen (Spaß und Freude) zur Sprache gebracht wird. Die von Kuipers zitierte Anthropologin Mary Douglas schreibt: „A joke is a play upon form. It brings into relation disparate elements in such a way that one accepted pattern is challenged by the appearance of another which in some way was hidden in the first."[67] Computerspielgewalt hat deshalb ein besonderes Potenzial für humorvolle Erfahrungen, weil sie ein Witze-Machen in genau diesem Sinne erlaubt.

Giselinde Kuipers: Humor Styles and Symbolic Boundaries. In: Journal of Literary Theory 3 (2009), H. 2, S. 219-240, hier: S. 221; für eine qualitative Studie humoristischer Erfahrungen in Computerspielen (allerdings ohne konkreten Bezug zu Computerspielgewalt) vgl. Claire Dorman/Robert Biddle: A Review of Humor for Computer Games. Play, Laugh and More. In: Simulation & Gaming 40 (2009), H. 6, S. 802-824.

65 | Kotthoff: Vorwort, S. 10.

66 | Kuipers: Humor Styles and Symbolic Boundaries, S. 221.

67 | Mary Douglas: Jokes. In: Dies.: Implicit Meanings. Selected Essays in Anthropology. London/New York zweite Aufl. 1999 [erstmals 1970], S. 146-163, hier: S. 150.

Physische Gewalt ist mit strikten *feeling rules* – „accepted patterns“ (s.o.) – verbunden, die hier durch eine deviante Art des Fühlens spielerisch aufgebrochen werden, wobei letzteres die etablierten Strukturen verzerrt widerspiegelt. Genau das geschieht, wenn Gronkh und Sarazar mit ironisch-übertriebenem Tonfall die Einhaltung jener *feeling rules* ansprechen, die sie zugleich überschreiten. Sie heben damit die Inkongruenz der emotionalen Erfahrung hervor und machen die Situation für sich und ihre ZuschauerInnen besonders lustig.

„wer hat sich keinen abgelacht :D“

Zugespitzt werden kann diese Erfahrung durch die nicht über ein Fahrzeug ausgeübte, sondern direkte virtuell-körperliche Gewalt gegen Unbeteiligte. In GTA5 kann der eigene Avatar nicht nur mit Waffen schießen, sondern auch zuschlagen. An mehreren Stellen in seiner LP-Serie schlägt Gronkh sehr plötzlich und unvermittelt computergesteuerte Frauen nieder, wobei diese Aktionen stets ähnlich wie das Überfahren von PassantInnen kommunikativ als lustig gerahmt werden.

Erstmals geschieht das in der zweiten Folge der Serie (empfohlenes Beispiel).[68] Als Gronkh mit seinem Avatar Franklin gerade eine Mission erfüllen möchte, läuft ihnen zufällig eine lateinamerikanisch aussehende Passantin über den Weg, die kurz stehen bleibt, sagt: „I'm sorry, friend“, und weitergeht. Sarazar kommentiert, das sei wohl „eine Touristin aus Mexiko“. Unvermittelt steuert Gronkh seinen Avatar der Frau nach, holt aus und verpasst ihr einen klatschenden Faustschlag in den Nacken, woraufhin sie in grotesker Weise mit dem Gesicht zuerst auf den Boden fliegt und dort regungslos liegen bleibt. Noch im Moment des Schlags beginnen Gronkh und Sarazar amüsiert aufzulachen. „So, die war unfreundlich“, kommentiert Gronkh schelmisch und lacht ein weiteres Mal. Danach spielen sie ganz normal weiter.

Viele der fast eine Million ZuschauerInnen (die ersten Folgen der LP-Reihen sind immer besonders beliebt) heben genau diesen Moment in ihren Kommentaren hervor. Eine Auswahl:

„20:00 [Zeitpunkt der Sequenz im Video, C.B.] ‚Sie ist 'ne Touristin aus Mexico'...*hau* boa hab ich mich totgelacht :D [grinsender Smiley, C.B.]“
„20:03 *Lachflash*“
„19:50 Oah Gronkh du schlägtst Frauen? Nein Spaß geilste Stelle ever XD [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]“
„20:03 Smack Cam :D“
„20:03 :D ich dacht mir so Neeein die arme Frau.. :D“
„20:03 wie geil alter hab ich das gefeiert :D“
„20:04 omg [Oh my god, C.B.] gronk ich liebe dich hahahahhaaha“

68 | Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #002 - Abschlepper & Kidnapper * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.9.2013), 19:50-20:10. https://www.youtube.com/embed/acwF4TxjWdg?start=1190&end=1210

„20:02 :DD die hat es verdient :D“
„20:03 wer hat sich keinen abgelacht :D“
„20:04 :O [schockiert staunendes Emoticon, C.B.] Gronkh du Rassist xD“
„hahahaha :D 20:02 wie das aussieht :D“
„20:00 haha was ne zuhälter Schelle :DDDDD“
„wat'n Nackenklatscher bei 20:03 xD“
„20:02 beste Szene :D BATSCH!“
„20:03 wie er er einfach mal die Alte da wegklatscht Xd“
„19:58 lachflash xDDDDDD“
„20:01... Ich lag halb unterm Tisch vor Lachen... Das sieht dermaßen asig aus :D“[69]

Die virtuelle Transgression von Verhaltens- und die kommunikative Transgression von Gefühlsregeln werden offensichtlich auch von den ZuschauerInnen als lustig empfunden. Einige der Kommentare heben dabei die Besonderheiten dieser Situation hervor: Erstens wird eine Unbeteiligte, zweitens eine Mexikanerin und drittens eine Frau geschlagen, was als gleichzeitige Übertretung mehrerer Tabus gedeutet werden kann. Dass es hier um ludisch-virtuelle Gewalt gegen eine weibliche Passantin geht, bedeutet im Gegenzug nicht, dass Erfahrungen der Überschreitung zwangsläufig männlich konnotiert sind. Als männlicher Spieler virtuell eine weibliche Passantin zu schlagen, scheint den Tabubruch aber – so legen es zumindest Kommentare wie: „Oah Gronkh du schlägtst Frauen? Nein Spaß geilste Stelle ever XD“ (s.o.), nahe – nochmals deutlicher hervorzuheben.

Andere Kommentare wie: „Das sieht dermaßen asig aus :D“ (s.o.), sprechen aber auch einen bisher nicht behandelten Aspekt an, nämlich dass ein Teil der Situationskomik aus der besonderen virtuell-körperlichen Animation des Schlags beziehungsweise dem simulierten physikalischen Effekt resultiert. Tatsächlich holt der Avatar bei seinem Schlag übertrieben weit aus, der Treffer gibt ein unnatürliches Klatschgeräusch von sich und der Getroffenen fliegt die Mütze in hohem Bogen davon. Auch beim Überfahren von Unbeteiligten entstehen teils ähnlich groteske Bewegungsabläufe.

Im Bereich filmischer Unterhaltung wird dieses Potenzial längst routiniert angewandt und meist mit dem Genrebegriff „Slapstick“ in Verbindung gebracht.[70] Auch hier werden Repräsentationen physischer Gewalt mit ‚unnatürlichen' physikalischen beziehungsweise körperlichen Effekten in Szene gesetzt. Sie werden überzogen dargestellt und erzeugen dadurch den Eindruck des Hyperbolischen, also des in der Repräsentation Übertriebenen.[71] Auch diese Art der Übertreibung

69 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=acwF4TxjWdg

70 | Vgl. Lothar Mikos: „Kann Gewalt denn lustig sein?“ Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und Komödien. In: tv diskurs 22 (2002), H. 4, S. 12-17, hier: S. 14-15.

71 | Vgl. Muriel Andrin: Back to the „Slap“. Slapstick's Hyperbolic Gesture and the Rhetoric of Violence. In: Tom Paulus/Rob King (Hg.): Slapstick Comedy. New York 2010, S. 226-235, hier insbesondere: S. 230-231.

wird von vielen Rezipierenden als lustig empfunden, wobei die im Mittelpunkt stehende Inkongruenz eine andere ist. Die Erwartungshaltung an physikalische (beziehungsweise körperliche) Bewegungsabläufe bricht sich hier an deren übertriebener Repräsentation und unerwarteten Ausgestaltung: Die slapstickhaften Kämpfe etwa eines Chackie Chan sind deshalb lustig, weil sie die physikalischen Grenzen der Realität zu ignorieren scheinen oder zumindest unerwartete und übertriebene Bewegungsabläufe vollziehen.[72] Dieses Moment der unerwarteten und übertriebenen Bewegung verflechtet sich in Computerspielen mit der Überschreitung von Gefühlsregeln und beides verbindet sich zu einer für Let's Player genau wie ZuschauerInnen besonders vergnüglichen Erfahrung.

Amoklauf

Die bisher besprochenen Arten der Ausübung von Computerspielgewalt gegen Unschuldige finden quasi nebenbei statt. Unter Spielern ist die GTA-Reihe aber auch bekannt dafür, dass man nach Lust und Laune gezielte Amokläufe mit Schusswaffen durchführen kann, was natürlich auch in den verschiedenen LP-Reihen nicht fehlen darf. Im Normalfall beginnt man durch das Schießen auf Unbeteiligte oder In-die-Luft-Sprengen von Fahrzeugen, was sogleich die Polizei auf den Plan ruft. Je nach Anzahl der Toten erhält man ein Fahndungslevel, das entweder nur einzelne Polizisten oder auch Sondereinsatzkommandos mit Hubschraubern auf den Plan rufen kann. Mit denen liefert man sich dann eine Verfolgungsjagd oder kämpft weiter gegen die unendliche Anzahl an Gegnern, was im Regelfall mit dem Tod des eigenen Avatars endet. Der fällt in GTA aber harmlos aus: Man wacht einfach vor dem Krankenhaus wieder auf, bekommt etwas virtuelles Geld zur Strafe abgezogen und auch die Polizei hat die eigenen Untaten wieder vergessen.

Gronkh startet einen solchen Amoklauf in einer LP-Folge, die er mit dem Anagramm „Komafaul" betitelt und in der sein Nebensitzer Sarazar ausnahmsweise einmal nicht während der Aufnahme anwesend ist (empfohlenes Beispiel).[73] Mit seinem Avatar Franklin sieht Gronkh sich anfangs friedlich das Treiben vor einem großen Kino an. Dann entfernt er sich von der Gruppe computergesteuerter Menschen und beginnt unschuldig zu pfeifen. „Ich freu mich einfach, wie viel hier los ist grade", kommentiert er mit betont unverdächtiger Stimme, wählt dabei aber bereits eine Handgranate in seinem Waffeninventar aus. Unschuldig pfeifend geht er mit der gezückten Granate weiter und schon jetzt muss er kurz schelmisch lachen. Aus Versehen lässt er die Granate dann aber fallen, anstatt sie in die Menge zu werfen. Die herumstehenden computergesteuerten Menschen geraten trotzdem in Panik und beginnen davonzurennen. Gronkh zückt kurzer-

72 | Vgl. dazu auch Mikos: „Kann Gewalt denn lustig sein?", S. 15.

73 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #049 - Anagramm: Komafaul * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.11.2013), 0:40-2:20. https://www.youtube.com/embed/tZr_lRXdCJI?start=40&end=140

hand sein Maschinengewehr und schießt einer Gruppe Davonrennender in den Rücken. Schreie der Sterbenden ertönen, einige fallen tot zu Boden. Süffisant kommentiert Gronkh: „So, ich bin kein gutes Vorbild, Kinder! Nicht zuhause nachmachen! Aber ist sowieso ab 18 [das LP ist ab 18 Jahren freigegeben, C.B.].[74] Ihr habt das ja eh nicht gesehen." Er sieht sich mit seinem Avatar um und schießt noch einigen weiteren Unbeteiligten in den Rücken, die nun schon um die nächste Häuserecke biegen, während bereits die ersten Polizeisirenen ertönen. Als er mit seinem Avatar ins Auto steigt, um abzuhauen, gibt Gronkh einen befriedigten Seufzer von sich und erklärt: „Ich wollt einfach mal, ich wollt einfach mal ... das musste einfach mal sein." Dann tut er sogleich verwundert über das hohe Polizeiaufgebot: „Ich hab doch nichts gemacht. Ich bin unschuldig! Ich bin ein Opfer der Medien! Ich spiele Killerspiele, ich kann nichts dafür!" Die Verfolgung endet unspektakulär: Gronkh entkommt der Polizei, die Fahndung wird eingestellt und er spielt weiter wie zuvor.

Als emotionaler Prozess ähnelt dieser Amoklauf, darauf weisen Gronkhs kommunizierende Emotionspraktiken hin, dem oben bereits diskutierten Killen von Unbeteiligten. Auch hier lacht Gronkh schelmisch, tut unschuldig und vergegenwärtigt genau diejenigen Tabus, die er bricht. Anders als beim Überfahren Unschuldiger kann er hier zusätzlich auf die in Deutschland lange Zeit hitzig geführte Debatte über den möglichen Zusammenhang von Amokläufen an Schulen und sogenannten Killerspielen hinweisen. Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive werden dadurch Gefühlsregeln vergegenwärtigt, denen zufolge Amokläufe absolut nicht zum Scherzen sind, während er genau das aber tut – mehr noch: Er überschreitet diese *feeling rules* auch performativ, indem er einen Amoklauf virtuell durchführt und daraufhin einen befriedigten Seufzer hören lässt.

Ein Teil der über 230.000 ZuschauerInnen dieser Folge teilen den Eindruck, dass genau das lustig und somit positiv zu deuten ist. Eine Auswahl:

„Hauptsache Gronkh läuft erstmal Amok. :D [grinsender Smiley, C.B.]"
„Läuft Gronkh erstmal Amok. Was los XD [grinsender Smiley mit lachend zusammengekniffenen Augen, C.B.]"
„Amoklauf ;) [lächelnd zwinkernder Smiley, C.B.]"
„Kaum ist der Sarazar weg läuft der Gronkh Amok :D"
„Am Anfang einfach mal einen Amoklauf :D Hammer :D"
„direkt am anfang alle menschen umbringen hahahaha"

74 | Gronkh verweist also darauf, dass Let's Play-Videos von Spielen mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren eigentlich auch nur von Personen ab 18 Jahren angesehen werden dürfen. Allerdings fehlen jegliche Kontrollmechanismen und auch die Let's Player sind sich, wie Gronkh hier signalisiert, durchaus bewusst, dass auch Minderjährige zusehen. Dennoch bemühen sich zumindest Gronkh und Sarazar regelmäßig, auf die Altersbeschränkung der von ihnen gespielten Spiele hinzuweisen.

„Hahahaha Gronk, was ne Folge schöö ma alle wegballern :)"
„gronkh es gehört sich bei gta amok zu laufen"[75]

Letzteres Kommentar fügt dem Eindruck der Lustigkeit einer emotionalen Inkongruenz einen weiteren Aspekt hinzu. In GTA5 gibt es nicht nur die Möglichkeit, Amok zu laufen oder Unbeteiligte zu überfahren, sondern „es gehört sich" sogar. Auch wenn es das Narrativ des Spiels oder die jeweiligen Missionen nicht erfordern, legt die Spielkultur ein entsprechendes Verhalten nahe. ZuschauerInnen tolerieren nicht nur, sondern sie erwarten von den Let's Playern in diesem Spiel ein deviantes Verhalten und deviantes Fühlen.

Trevor

Die MacherInnen von GTA5 wissen natürlich um die spezifische Rolle, die gerade ihre Spielereihe seit den 1990er-Jahren innerhalb von Computerspielkulturen einnimmt, und liefern auch den passenden Avatar dazu. In GTA5 steuert man als Spieler abwechselnd drei verschiedene Avatare. Alle drei sind Gangster, doch einer von ihnen ist anders als alle bisher dagewesenen Computerspielcharaktere. Narrativ eingeführt wird Trevor, als er in seinem heruntergekommenen Wohnwagen Sex mit einer Drogensüchtigen hat, dann von deren eher zart besaitetem Freund zur Rede gestellt wird und diesem kurzerhand den Schädel eintritt.[76] Dieser Freund ist GTA-Spielern aus früheren Teilen der Reihe bekannt und auch sehr beliebt. Sein plötzlicher Tod löst, wie die Kommentare zeigen, unter den ZuschauerInnen teils Traurigkeit, Empörung und Wut (vgl. auch Kap. 5.1.2) aus. Trevor wird also von Beginn an als böse inszeniert, doch anders als in anderen Spielen übernimmt man selbst die Kontrolle über ihn. Überhaupt ist Trevor in jeglicher Hinsicht anders als die üblichen Standardprotagonisten: Er ist hässlich, stets schmutzig, ekelhaft (pinkelt beispielsweise in seine eigene Wohnung), laut, cholerisch und übt regelmäßig äußerst willkürliche und ungerechte Gewalt aus.

Die Let's Player Gronkh und Sarazar werden vom Auftauchen Trevors nicht überrascht, da GTA5 und auch diese Figur schon vor der Veröffentlichung in vielen Computerspielzeitschriften diskutiert wurden. Dementsprechend kommentiert Gronkh nach dem oben beschriebenen Auftritt Trevors: „Ja, und damit herzlich willkommen bei Trevor."[77] Dann lacht er, Sarazar schließt sich mit einem Lachen an und meint: „Sympathisches Kerlchen, Alter." Gronkh ergänzt fröhlich: „Der alte Ficker." Sarazar erwidert, nun wieder mit verblüfftem Tonfall: „Poah Alter, übler Typ. Ganz übler Zeitgenosse." Gronkh lachend: „Alter Schwede!"

---

75 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=tZr_lRXdCJI

76 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #016 - Trevor, Vollsympath und Menschenfreund * Let's Play GTA 5 (GTA V) (1.10.2013), 10:30-13:10. https://www.youtube.com/embed/-1UmTKCSvAA?start=630&end=790

77 | Ebd.

Sie bringen hier zur Sprache, dass Trevor als narratives Angebot schockiert und zugleich zum Lachen anregt. Ähnlich wie bei den oben beschriebenen Prozessen resultiert die humorvolle Erfahrung aus einem Moment der Überschreitung. In Zwischensequenzen zeigt sich immer wieder, dass Trevor in Bezug auf physische Gewalt nicht den gleichen Gefühlsregeln wie andere folgt. Er fühlt sich, wie er innerhalb des Narrativs (beispielsweise in Zwischensequenzen) mehrfach betont, gut bei der Ausübung physischer Gewalt und sieht sich auch immer selbst auf der Seite des Gerechten. Wenn man mit Trevor Unbeteiligte überfährt, sagt der Avatar gelegentlich zu den Überfahrenen: „You only have yourself to blame."[78]

Aus emotionspraxistheoretischer Perspektive stellt sich hier die Frage, wie die Spieler mit dieser spezifischen narrativen Rahmung ihrer virtuellen Tätigkeiten umgehen. Natürlich könnte man Trevor spielen wie alle anderen Avatare auch – aber zumindest Gronkh lässt sich stellenweise auf das narrative Angebot ein, demzufolge er hier einen cholerischen und unberechenbaren Psychopathen steuert. Aus dieser Haltung des Sich-Einlassens heraus treibt Gronkh die Praktiken des Überschreitens dann nochmals deutlich weiter als mit anderen Avataren. An einer Strandpromenade von *Los Santos* überfährt er hupend nicht nur einen, sondern gleich einen ganzen Haufen Unbeteiligter. Sarazar kommentiert: „Du bist einfach ein übler Mann, ein böser Mann bist du einfach", und ergänzt, man könne doch nicht „die ganzen hübschen Bikini-Girls umfahren", woraufhin sich Gronkh verteidigt: „Das macht der Trevor, ich mach das nicht!"[79] Auch an anderen Stellen rechtfertigt Gronkh seine Überschreitungen mit Sprüchen wie: „Das ist der Trevor, Alter, ich mach da gar nix!",[80] oder: „Das ist Trevor, es tut mir echt leid."[81] Letzteres Zitat, mit dem Gronkh das Überfahren unschuldiger Rehe rechtfertigt (was manche ZuschauerInnen als viel größeren Tabubruch ansehen als das Killen von computergesteuerten Menschen), macht deutlich, wie das narrative Angebot der Figur Trevor das Spiel mit emotionalen Inkongruenzen fördert. Über ein gleichzeitiges Sich-Einlassen (so Handeln als wäre man Trevor) und Sich-Distanzieren (betonen, man selbst habe damit

78 | Vgl. exemplarisch Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #068 - Schweinwanderungsbehörde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.11.2013), 1:20-1:35. https://www.youtube.com/embed/7Zmut_tSDQs?start=80&end=95

79 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #078 - Der Nuttenpapa von Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (2.12.2013), 5:40-6:05. https://www.youtube.com/embed/sbctYVuHzAM?start=340&end=365

80 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #063 - ADRENALIN PUR: Quad Jumping * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.11.2013), 17:15-17:25. https://www.youtube.com/embed/k0BOLD-JZIw?start=1035&end=1045

81 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #065 - Teenager Liebe * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.11.2013), 20:40-20:50. https://www.youtube.com/embed/a9aqmrLKxlY?start=1240&end=1260

nichts zu tun oder es tue einem leid) entsteht ein emotionales Spannungsfeld, das humorvolle Inkongruenz-Erfahrungen erlaubt.

Auch hier spitzen sich die Inkongruenzen bei der Ausübung direkter virtuell-körperlicher Gewalt zu. Gronkh hält sich in einer LP-Folge nachts mit dem Avatar Trevor in der Nähe des Hafens von *Los Santos* auf (empfohlenes Beispiel).[82] Eine junge computergesteuerte Frau im Bikini läuft vorbei. „Hallo", kommentiert Sarazar freundlich, „wer läuft denn hier so spät abends noch rum?" Gronkh dagegen ruft mit gespielt markanter Stimme: „Hey Baby!", und lässt Trevor der Unbekannten einen Faustschlag ins Gesicht verpassen. „Trevor hat was für dich!", fügt er hinzu und beginnt unverzüglich auf die am Boden liegende mehrfach einzutreten. Dass Sarazar diesmal mit einem leisen, aber ernsthaft geschockten „Poah!" reagiert, ignoriert er. Stattdessen witzelt er (weiterhin mit markanter Stimme): „So, mal ein bisschen Fitness-Training für den schlanken Bauch", während er weiter auf den Bauch der Unbekannten eintritt. „Alter!", wendet nun Sarazar mit ernstem Tonfall ein, „das ist jetzt aber ein bisschen übertrieben, selbst für Trevor." Gronkh lässt von ihr ab, tut aber unschuldig: „Die geht da einfach so lang ..." Sarazar wendet nun wieder die Praxis des ironischen Verweisens auf bestehende *feeling rules* an, indem er mit gespieltem Weinen erklärt: „Du kannst doch nicht einfach ...", und den Satz mit einem weinerlichen Schluchzen beendet. Dieses kommunikative Spiel geht noch eine Weile weiter und Gronkh erklärt nun seinerseits weinerlich, er hätte sich von der Frau im Bikini „mit den Blicken ausgezogen" gefühlt. Nochmals geht er mit Trevor zu der inzwischen leblosen Frau hin und tritt ihr ins Gesicht, wobei er tut, als sei das unabsichtlich geschehen: „Alter, jetzt lauf weiter!", wendet er sich an seinen Avatar. Sarazar lacht verlegen auf: „Voll ins Gesicht ..." Auch Gronkh lacht nun amüsiert: „Der Trevor, das ist einer." Dann werden sie abgelenkt und gehen zu etwas völlig anderem über.

Deutlich wird in diesen Beispielen, denen sich zahlreiche ähnliche hinzufügen ließen, dass die einem Avatar anhaftenden Narrative nicht nur besonders dramatische Erfahrungen im Zuge der Ausübung einer gerechten Gewalt erlauben, wie sie in Kap. 5.1.3 zur Debatte standen, sondern auch zum Spiel mit devianten Verhaltensweisen und insbesondere zum Überschreiten etablierter Gefühlsregeln einladen können. In letzterem Beispiel wird zugleich eine spezifische Variante von Männlichkeit ins Spiel eingebunden, ähnlich wie es bereits in Kap. 3.1.6 beschrieben wurde. Der Unterschied ist hier, dass den Spielern durch die Narrative rund um Trevor die spielerische Aktualisierung einer dominant-gewalttätigen Männlichkeit auf besondere Weise nahegelegt wird. Gronkh greift dieses Angebot auf, um dadurch eine sehr pointierte beziehungsweise radikale Inkongruenz zu erzeugen und so eine als lustig empfundene Erfahrung machen zu können.

---

82 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #034 - Schmieriger Schwanzvergleich * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.10.2013), 5:50-6:40. https://www.youtube.com/embed/EMLCGRsqSTs?start=350&end=400

5.3.2 Ärgern und Trollen

Bleibt die Frage, inwiefern auch Multiplayer-Games die Erzeugung humorvoller Inkongruenzen erlauben. Die Ausgangssituation ist eine grundsätzlich andere, insofern die Narrative hier meist in den Hintergrund treten und es (zumindest im Kampf Spieler-gegen-Spieler) keine Unbeteiligten gibt. Spiele wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* bieten im regulären Spielprozess gar nicht die Möglichkeit, sich durch Computerspielgewalt deviant zu verhalten, da alle Spieler als Kämpfer beteiligt sind und ohnehin permanent Computerspielgewalt ausüben.

Auch hier gibt es aber Ausnahmen von der Regel. So beginnen die meisten *Counter-Strike* Wettkämpfe beispielsweise mit einer Aufwärmrunde, innerhalb derer die gemachten Kills noch nicht zählen. Immer wieder lässt sich in dieser Phase beobachten, dass Spieler ihre eigenen Teammitglieder töten und sich anschließend lautstark darüber amüsieren. Teils kommt es zu regelrechten Gefechten innerhalb des eigenen Teams, die dann aber stets von süffisanten Sprüchen und Neckereien begleitet sind. Es wäre zu weit gegriffen, hier von einem Tabubruch zu sprechen, aber das Prinzip der Erzeugung einer humorvollen Inkongruenz greift auch hier: Es ist nicht üblich, die eigenen Teammitglieder anzugreifen, und weil man genau diese Erwartungshaltung bricht, kann die Situation als lustige Überschreitung gedeutet werden.

Computerspieler bezeichnen solche Praktiken teils als „Trollen", was in etwa „Ärgern" bedeutet. (FT) Praktiken des gegenseitigen Ärgerns können auch abseits des Computerspielens humorvolle Erfahrungen erzeugen, indem sie unerwartete Störungen und damit Inkongruenzen entstehen lassen. In Computerspielen ist ludisch-virtuelle Gewalt als die oftmals einzige Form der virtuell-körperlichen Interaktion auch das bevorzugte Werkzeug dieses gegenseitigen Ärgerns.

Das kann dann mit einem dezidierten Bruch von *feeling rules* einhergehen, wenn genug Entscheidungsfreiraum vorhanden ist, damit Gefühlsregeln überhaupt nötig und sinnvoll werden. Das ist beispielsweise in *DayZ* der Fall. Innerhalb der Spielkultur von *DayZ* werden aufgrund der großen Entscheidungsfreiheit permanent die Regeln des Zusammenspielens unter den Spielern verhandelt, was die Aushandlung von Gefühlsregeln einschließt. Das wohl eindrücklichste Beispiel ist, dass es vielen Spielern als Fehlverhalten gilt, anderen Spielern vorzugaukeln, „friendly" zu sein, nur um sie in eine Falle zu locken und ihnen in den Rücken zu schießen (vgl. auch Kap. 5.2.1). Dieses Verhalten beschreiben viele Spieler als fies, gemein oder feige, wodurch das Machen positiver emotionaler Erfahrungen mit dieser Praxis diskursiv untersagt wird.

Während es den einen folglich unmöglich scheint, sich an diesem Verhalten erfreuen zu können, haben andere nicht trotz, sondern wegen dieser *feeling rules* ihren Spaß damit. Mike erzählt beispielsweise im Interview, wie einer seiner Mitspieler einen Fremden in seinem Auto mitgenommen habe, nur um ihn an Mike vorbeizufahren, so dass der dem Nichtsahnenden mit seinem Scharfschützengewehr einen Kopfschuss verpassen konnte – und er beendet diese Erzählung

mit einem genüsslichen Lachen. Als der Spieler Kerby einmal während des Spielens eine ganz ähnliche Falle aufbaute und ich ihn fragte, warum er das mache, antwortete er mit einem hörbaren Schmunzeln, er sei manchmal gerne „so ein Ekliger.“ (FT) Auch Petator kennt solche Momente:

„Das haben wir auch schonmal gemacht. Wir haben irgendwann um fünf Uhr morgens oder so, wir haben ewig lange gezockt, der Server war schon halb leer. Und da war einfach ein Typ, und wir hatten ein Auto, wir hatten halt full Gear [sehr gute Ausrüstung, C.B.], wir hatten Fressen, Waffen, alles im Überfluss, ja? [...] Und da war ein Typ, den haben wir halt mitgenommen und ihm Ausrüstung gegeben. Und dann haben wir ihm Tschüss gesagt – und dann haben wir ihn umgebracht (lacht hämisch auf). Das ist natürlich lustig, weil's super absurd und mega gemein ist. Aber da hatten wir alle (hörbar lächelnd) so ein bisschen ein schlechtes Gewissen, weil bei DayZ ist es nochmal ein bisschen brutaler als bei CS [Counter-Strike, C.B.] zu sterben, ne? Weil es ist halt Permadeath [der Avatar verliert mit dem Tod alles, C.B.], das kann ich nachempfinden. Weil da ist es: Du weißt, du tust ihm körperlich zwar nichts, aber seelisch tust du ihm grad was an. Weil es ist wirklich ... das ist echt auch assi. Es ist einfach assi (lacht).“ (IV18)

Hier wird deutlich, wie die spezifischen Bedingungen von *DayZ* die Erzeugung einer emotionalen Inkongruenz durch die Überschreitung von als fair und gerecht geltenden Spielpraktiken erlauben. Ganz ohne vorgegebene Narrative entstehen hier aus der sozialen Dynamik des Spiels heraus Momente der Transgression, die schließlich als lustig gedeutet werden, gerade weil sie so „assi“ (s.o.) sind.

In einer neueren Version von *DayZ* implementierten die MacherInnen zusätzlich die Möglichkeit, dass man fremde Spieler nicht nur erschießen, sondern gefangen nehmen und dann verschiedene Dinge mit ihnen anstellen kann. Beispielsweise kann man andere Avatare virtuell ‚quälen', indem man sie mit verdorbenen Lebensmitteln oder Chemikalien zwangsernährt und sie langsam sterben lässt. Eines Tages erklärte mir der Spieler Kerby im Sprachkanal fröhlich, er und sein Kumpel Milo hätten heute einen Spieler gefangen und ihm verdorbenes Essen gefüttert. Das sei total lustig gewesen und der habe auch alles anstandslos mitgemacht (anstatt sich einfach auszuloggen). Auf mein irritiertes Schweigen hin fragte Kerby: „Schon mehr oder weniger lustig, oder?“ Ein weiterer Mitspieler antwortete: „Schon mehr oder weniger traurig“, doch lachte dann selbst über die beschriebene Überschreitung. (FT)

Als ich am folgenden Tag im Gruppeninterview mit Kerby und Milo nach dieser Situation frage, antwortet Kerby erst einmal ausweichend. Man wolle halt aus Neugier sehen, was passiert, wenn man sowas mal mache, erklärt er. Ich bitte ihn zu erzählen, was genau passiert ist. Er beschreibt mit hörbar verlegenem Lächeln, wie sie einen fremden Spieler mit Waffen bedroht haben, um ihn anzuhalten:

„Wir meinten [zum anderen Spieler, C.B.], ja wir möchten mal was probieren. Haben ihm dann so Handschellen gegeben [ihn gefesselt, C.B.] und (lacht zischend) dann haben wir

ihn halt so verfaultes Obst essen lassen und mit Alkohol abgefüllt und nach zwei Minuten lag er da tot auf dem Boden (lacht). Der Typ hat sich aber auch echt nicht gewehrt, ey [also im Sprachkanal nicht widersprochen oder versucht freizukommen, C.B.]!" (IV8)

Sein Mitspieler Milo ergänzt :

„Da hab ich mir erstmal voll an den Kopf gepackt: ‚Alter, Kerby! Wir haben den gerade umgebracht (lacht)!' Und noch zwei Tage danach hab ich mir noch echt Vorwürfe gemacht, weil der Kerl da eigentlich, der wollte überhaupt nichts Böses, der wollte nur da lang gehen, und wir haben ihn dann aufgehalten und gefesselt, und er kam da nicht raus, und hatte wahrscheinlich auch so ein bisschen Panik. Kerby stand da halt und hat ihn ein bisschen gefüttert, da gab es ein bisschen Obst und Alkoholtinkturen, (alle lachen) das war halt alles nicht so gesund. [...] (Lachend) Oh das war schon echt eine miese Situation, ja. Ich glaube, das war auch so das Hinterhältigste ... ich werd auch versprechen, dass ich das nie wieder mache! Das war halt echt nur Neugier." (IV8)

Die wiederholte Erklärung, der Grund für solche Aktionen sei die Neugier, mag einerseits ein Versuch der positiven Deutung eines devianten Verhaltens und Fühlens sein. Doch sie zeigt auch: Solche Überschreitungen können interessant sein, insofern sie ein ungewohntes Fühlen erlauben. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass die jeweiligen Prozesse nicht gänzlich für voll genommen, sondern als spielerisch verstanden werden. Das wird auch deutlich, als ich einen Moment später nach dem erwähnten schlechten Gewissen frage. Kerby antwortet:

„Jaaa, ich hab schon irgendwo ein schlechtes Gewissen bei dem Typen, den wir jetzt geforcefeeded [zwangsernährt, C.B.] haben, bis er umgefallen ist. Also ich bin jetzt nicht davon ausgegangen, dass er nach zwei verfaulten Äpfeln und ein bisschen Alkohol stirbt. Natürlich hab ich da irgendwo ein schlechtes Gewissen, sag ich mal. Aber irgendwo war es halt auch lustig! Also es ist natürlich ein Spiel, deswegen ist das lustig." (IV8)

Den Beschreibungen und Deutungen von Milo und Kerby haftet der Eindruck an, dass sie ihren Gegner nicht ernsthaft quälen, sondern auf spielerische Weise ärgern möchten. Zugleich bringen sie aber zur Sprache, dass sie das eigene Handeln in Momenten des Sich-Einlassens auf die Bedeutungen der hier vorkommenden Repräsentationen physischer Gewalt (die auf Praktiken wie Foltern, Quälen und Töten verweisen) als Überschreitung empfinden. Dass Kerby einräumt, er habe „natürlich [...] ein schlechtes Gewissen", doch zugleich sei das „lustig" (s.o.), verweist auf die auch hier entstehende Erfahrung einer letztlich als humorvoll gedeuteten Inkongruenz. Diese auf ganz ähnliche Weise wie in Singleplayer-Games als lustig gedeutete Überschreitung von *feeling rules* macht die Spezifik der Praktiken des Trollens oder Ärgerns in Multiplayer-Games aus.

6. Ambivalent

6.1 Ablehnen, rechtfertigen, geniessen

Abschließend soll eine Erfahrungsfacette erkundet werden, die einen Sonderstatus neben den anderen einnimmt, da sie einerseits nicht im engen Sinne zum Vergnügen an Computerspielgewalt gehört, sich andererseits aber auch nicht von diesem Vergnügen trennen lässt. Insbesondere die im letzten Kapitel beschriebenen, devianten emotionalen Erfahrungen streifen immer wieder solche Momente, in denen das Vergnügen plötzlich unvergnüglich wird, in denen sich Zweifel und ein schlechtes Gewissen in Bezug auf die Ausübung von Computerspielgewalt andeuten. Während solche Momente in den Beispielen des vorangegangenen Kapitels letztlich immer als lustig gedeutet werden, wachsen sie in anderen Situationen zu unerwartet negativ gedeuteten Erfahrungen heran. Zuerst wird ein Blick auf die historische Entwicklung dieser nicht-vergnüglichen Erfahrungen im Prozess des Vergnügens geworfen, anschließend wird untersucht, wie Spieler heute mit ihnen umgehen.

6.1.1 Von der Ablehnung zur Akzeptanz

Anfang der 1980er-Jahre herrschte unter ComputerspieljournalistInnen alles andere als Konsens in Bezug auf die Frage, wie öffentlich mit Computerspielgewalt umzugehen sei. Schon damals kamen erste Spiele auf den Markt, in denen explizit das Töten von Menschen (damals noch recht abstrakte Pixelgebilde) repräsentiert wurde. Für manche der AutorInnen war damit bereits eine Grenze überschritten. Seinen Test zum Spiel *Gangster Alley* von 1984 betitelt Helge Andersen beispielsweise mit dem Ausruf: „Eine Unverschämtheit!“[1] Es sei „[k]aum zu glauben, aber wahr!“, dass dieses Spiel zum Töten von auf dem Bildschirm auftauchenden Gangstern auffordere und man als Spieler für das versehentliche Killen von Zivilisten nur eine Geldstrafe von 1000 Dollar bekomme.[2] „Und um das

1 | Helge Andersen: Gangster Alley. Eine Unverschämtheit. In: Telematch (1983), 4+5, S. 20-21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite20

2 | Ebd., S. 21.

rechtzeitig üben zu können", empört sich Andersen, „gibt es sogar eine Version für Kinder!"[3] Der Autor empfindet das als so „ungeheuerlich", dass er sich fragend an die deutsche Vertriebsfirma wendet: „Wo ist die freiwillige Selbstkontrolle? Muss man jeden makabren Scherz mitmachen, der anderswo [vermutlich in den USA, wo das Spiel entwickelt wurde, C.B.] verzapft wird? Befindet sich vielleicht bereits ein Trainingsprogramm für Terroristen in der Schublade?"[4]

Auch der Tester des Panzerspiels *Battlezone*, der erste Shooter aus der Ego-Perspektive eines Panzers überhaupt, urteilt: „Hier hört der Spaß auf!", denn:

> „Battlezone ist kein Spiel in der Bedeutung dessen, was man schlechterdings unter ‚Spiel' als Definition versteht. Spaß kommt nicht auf. Dieses ‚Spiel' [...] ist eine paramilitärische Ausbildung. Kinder sollen offenbar frühzeitig erkennen, was es heißt, sich in einem in Teilbereichen echt simulierten Krieg zu befinden. Und wie ist das doch schön! Sogar Punkte kann man dabei erzielen!"[5]

Doch es sind nicht nur die vermeintlich realistischen Kriminal- oder Kriegsszenarien, die zum Ausgangspunkt der Empörung werden. Auch eine Videospielumsetzung von *Robin Hood* kommt alles andere als gut weg. Hier müsse man, so die Spielanleitung, „speerwerfende Knechte ‚erledigen', und einen Burgtor-Wächter ‚unschädlich machen', Leute ‚abschießen', sechs Knechte ‚erschlagen'", und so weiter.[6] Auch darin sieht der Autor Helge Andersen eine Gefahr für die Kinder: „[D]a diese noch keine militärische Ausbildung erhalten können, lässt man sie zunächst einmal videomäßig Krieg spielen, genauer: morden."[7]

Angeklagt wird hier die Vermittlung devianter Gefühlsregeln an Kinder, insofern diesen das virtuelle Abschießen von Repräsentationen menschlicher Körper als erstrebenswert vermittelt wird. Diese Diskurse sind natürlich nicht neu und haben sich in ähnlicher Form rund um die sogenannten Schundkämpfe in Bezug auf ältere Unterhaltungsmedien entwickelt.[8] Im Folgenden soll es auch keinesfalls um die Frage nach den hier angesprochenen Medienwirkungen gehen, sondern festgehalten werden, dass aufgrund der entsprechenden Sorgen Computerspielgewalt unter bestimmten Bedingungen negativ gedeutet wurde – und

---

3 | Ebd.

4 | Ebd.

5 | O.A.: Battlezone: Hier hört der Spaß auf! In: Telematch (1983), H. 12, S. 27. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite26

6 | Helge Andersen: Robin Hood. Mordgesellen wie du und ich. In: Telematch 1984, H. 2, S. 32-33, hier: S. 33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-02_seite32

7 | Ebd.

8 | Vgl. für einen Überblick Kaspar Maase: Der Schundkampf-Ritus. Anmerkungen zur Auseinandersetzung mit Mediengewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses. Band 2. Passau 1994, S. 511-524.

das nicht nur von den GegnerInnen des Computerspielens, sondern von dessen ersten öffentlichen RepräsentantInnen.

Einerseits wollen die TesterInnen nicht unkritisch jegliche Art der Gewaltrepräsentation hinnehmen, doch zugleich sehen sie sich immer wieder mit der Erfahrung konfrontiert, dass eben auch „Ballerspiele" – so das damals gängige Schlagwort zur negativen Einordnung von Actiongames – sehr viel Spaß machen können. Der gleiche Helge Andersen, der die oben stehenden, vernichtenden Kritiken verfasste, beschreibt in einem (auch in Kap. 3.1.1 zitierten) Artikel von 1983 beispielsweise die positiven Erlebnisse beim Spielen von Actiongames. Er beendet seinen Bericht mit der Einsicht: „Ballerspiele sind nur eine Seite der Medaille, ich gebe es zu. Wenn sie gut gemacht sind, dann bringen sie mir riesigen Spaß. Aufgewühlt und entspannt zugleich erhebe ich mich aus dem Sessel."[9] Genau diese Haltung übernehmen auch andere TesterInnen bald in ihre Berichte. Hartmut Huff beispielsweise kommentiert zur Kriegsfliegersimulation *Blue Max*:

> „Ein kriegerisches Spiel für den Computer ist das in der Tat. Und sicher wird es wie stets Kritiker geben, die herbe Bedenken anmelden. Doch Kritik hin oder her: Blue Max fasziniert unter allen Gesichtspunkten, ob das nun die exzellente Grafik, die ständige Aktion oder die Anforderung an das Konzentrationsvermögen in allen Spielphasen ist."[10]

Wie hier wird auch in anderen Berichten immer wieder argumentiert, dass bestimmte Spiele zwar kriegerische Ballerspiele seien, doch dass ihre Grafik so sehr fasziniert oder der Spielspaß so hoch sei, dass man darüber hinwegsehen müsse. Dabei zeigt sich eine bis in die Mitte der 1990er-Jahre andauernde, grundlegende Ambivalenz des Vergnügens an Computerspielgewalt. Es läuft stets Gefahr, bestehende *feeling rules* zu überschreiten, was damals noch nicht als humorvolle Inkongruenz, sondern negativ gedeutet wird. Zugleich macht Computerspielgewalt den Spielern beziehungsweise TesterInnen einfach so viel Spaß, dass Gründe gefunden werden, um das Vergnügen zu legitimieren. Teilweise wird argumentiert, dass die Spiele ja ohnehin nur abstrakte Repräsentationen beinhalten, dann wieder betont, dass jeder vernünftig denkende Mensch zwischen Spiel und Realität unterscheiden könne. In der Mehrzahl der Fälle ist es aber der Spaß als solcher, der zum legitimierenden Argument wird. Ein Spiel muss nur gut genug sein, dann ist auch Computerspielgewalt gerechtfertigt.

Auf den Punkt bringen diese Haltung Heinrich Lenhardts einleitende Worte zum Actionspiel *Space Invasion* von 1986: „Moralisch zweifelhaft, aber durchaus unterhaltsam".[11] Spaß hat, wer die „Moral" überwindet und auch sonst nicht vor

---

9 | Andersen: Schnell, schneller, superschnell, S. 19.

10 | Hartmut Huff: Blue Max. In: Telematch (1983), H. 10+11, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite64

11 | Heinrich Lenhardt: Space Invasion. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite18

Gewaltrepräsentationen zurückschreckt. Im Test des Spiels zum gleichnamigen Antikriegsfilm *Platoon* von 1988 kommentiert Anatol Locker: „Zart besaitet darf man hier wirklich nicht sein. Bei Platoon wird gekillt, dass der Dschungel wackelt. Sieht man einmal von der offensichtlichen Brutalität ab, so bleibt ein rassiges Actionspiel, in dem man messerscharfe Reaktionen braucht, um zu überleben. Alle zwei bis drei Sekunden steht ein Gegner da, den man wegputzen muss.“[12] Und auch beim Actiongame *Project Firestart* von 1989 gilt: „Wer sich [...] an detaillierten Grafiken von zermatschten Monster-Opfern nicht stört, bekommt ein prima Action-Adventure geboten.“[13] Sogar solche Autoren, die sonst dezidiert kritisch gegenüber Kriegs- und Ballerspielen eingestellt sind, werden manchmal zu positiven Wertungen hingerissen. Volker Weitz ist 1990 beispielsweise von der Panzersimulation *Sherman M4* sehr angetan, in der man – genau wie im 1983 von Helge Andersen noch heftig kritisierten *Battlezone* (s.o.) – aus der Ego-Perspektive einen Panzer steuert:

„Normalerweise habe ich bei solch kriegerischen Programmen eher ein mulmiges Gefühl, aber ich muss trotz Pazifistenseele gestehen, dass ‚Sherman M4‘ Spaß macht. Hat man erst einmal alle Skrupel über Bord geworfen, dann wartet eine knallharte Simulation auf einen. Der Computer schenkt euch nichts. Auch wenn man alle 15 Missionen durchgespielt hat, bleibt der Reiz, erneut auf Feindfahrt zu gehen.“[14]

Wie hier lassen sich auch in anderen Testberichten Artikulationen deutlich ambivalenter emotionaler Erfahrungen finden, die zwischen moralischem Unbehagen und der Freude an gut gemachter Action schwanken. Im Verlauf der 1980er-Jahre kristallisieren sich zwei Diskursstrategien der AutorInnen heraus, um öffentlich mit dieser Ambivalenz umzugehen: Die erste ist zu signalisieren, dass die Entscheidung über die Legitimität des Vergnügens an solchen Spielen ganz allein bei den Spielern liegt. Um das zu unterstreichen, scheuen sich die TesterInnen auch nicht, sehr unterschiedliche Meinungsbilder zu den gleichen Games in den Tests zu vereinen. Oft werden die Haupttexte begleitet durch Meinungskästen, in denen dann mehrere TesterInnen nicht den sachlichen Blick auf das Spiel beschreiben, sondern ihre ganz subjektive Meinung darlegen. Gregor Neumann beispielsweise schreibt in seinem Meinungskasten zum Actionspiel *Ikari Warriors* von 1986, in dem man sich mit Supersoldaten durch den Dschungel kämpft:

---

12 | Heinrich Lenhardt/Anatol Locker: Platoon. In: Power Play (1988), H. 3, S. 38-39, hier: S. 39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38

13 | Michael Hengst: Project Firestart. In: Power Play (1989), Sonderheft: Die hundert besten Spiele, S. 77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1989-beste-spiele_seite76

14 | Volker Weitz: Sherman M4. In: Power Play (1990), Sonderheft: Die 100 besten Spiele, S. 93. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite92

„Ich hatte eigentlich gehofft, dass brutale Ballerspiele endlich der Vergangenheit angehören, doch dann flatterte uns Ikari Warriors auf den Tisch. Ich weiß nicht, was sich die Programmierer dabei denken (oder ob sie beim Entwickeln eines solchen Spiels überhaupt mal denken), aber ich halte Ikari Warrior [sic] für schlichtweg geschmacklos. [...] [W]enn ich in der Anleitung Sätze wie ‚Gnade ist hier fehl am Platz – Du bist ein Ikari-Kämpfer' lese, vergeht mir schnell die Lust am Spielen. Das liegt nicht an der technischen Qualität des Programms, sondern an der offensichtlichen Gewaltverherrlichung."[15]

Sein Kollege Heinrich Lenhardt kommentiert dagegen in seinem Meinungskasten: „Ich für meinen Teil gehöre zu den Leuten, die sich an solchen Geschmacklosigkeiten relativ wenig stören, wenn das Spiel ansonsten gut ist. (Und bevor jemand fragt: Ja, ich bin volljährig.)"[16]

Während auf der einen Seite durch solche Strategien die Frage nach der Legitimität oder Illegitimität der Freude an Computerspielgewalt individualisiert wird, vermehren sich ab Mitte der 1980er-Jahre auch diejenigen Testberichte, die sich schlichtweg nicht mehr zu dieser Thematik äußern. Auch bei solchen Actiongames, die kaum zu unterscheiden sind von denen, die in anderen Testberichten Empörung auslösen, schweigen sich die AutorInnen immer häufiger aus. Das zunehmende Schweigen zu diesem Thema ist die vielleicht wirkmächtigste kommunizierende Emotionspraxis zur Vermittlung der Akzeptanz dieses Vergnügens, die im Laufe der 1980er-Jahre sichtbar zunimmt. Das heißt nicht, dass ab den 1990er-Jahren gar keine Kritik mehr laut wird. Bis heute verweisen ComputerspieltesterInnen gelegentlich auf die in ihren Augen geschmacklosen Überschreitungen bei der Repräsentation physischer Gewalt in manchen Actiongames. Allerdings wird dort, wo das geschieht, stets darauf geachtet, diese Kritik nur als eigene Meinung und nicht als generelle moralische Vorgabe zu vermitteln. Grundsätzlich setzt sich ab Anfang der 1990er-Jahre somit die Akzeptanz des Vergnügens an Computerspielgewalt in Computerspielzeitschriften durch.

6.1.2 Positive Deutungen

Mit Ende der 1980er-Jahre entwickelt sich neben dieser Akzeptanz zugleich ein darüber hinausgehender Diskursstrang. Immer öfter kommunizieren die SpieletesterInnen positive emotionale Erfahrungen, die nicht *trotz*, sondern *wegen* der Computerspielgewalt gemacht werden. „Roadblaster von Atari muss man einfach mal gespielt haben", kommentiert beispielsweise Martin Gaksch 1988: „Es ist schon ein tolles Gefühl, wenn man mit dem Wagen über die Straße braust und al-

15 | Gregor Neumann/Heinrich Lenhardt: Ikari Warriors. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite34

16 | Ebd.

les, was sich einem in [den] Weg stellt, über den Haufen knallt."[17] Dass der Shooter *Secret Commando,* bei dem man virtuelle Menschen tötet, in der gleichen Ausgabe am Rande als „[s]pannende Metzelei" bezeichnet wird, zeigt, wie diese positiven Deutungen auch in kleinen Details zur Sprache gebracht werden.[18] Dabei werden teils verschiedene auch in der vorliegenden Arbeit diskutierte Erfahrungsfacetten hervorgehoben: „Und wenn man am Schluss des ersten Levels wieder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde", kommentiert beispielsweise Heinrich Lenhardt seine Erfahrungen in *Gryzor* von 1988, „kann man ganz schöne Rachegefühle bekommen."[19] Auch beispielsweise die Begeisterung für Waffen und Kampfmaschinen wird nun deutlich positiv konnotiert: „Langeweile am Arbeitsplatz?", fragen die Tester der Kampfjetsimulation *Falcon*: „Dann verwandeln Sie Ihren Büro-PC in der Mittagspause in einen schnittigen und waffenstrotzenden F-16-Jet!"[20]

Anfang der 1990er-Jahre setzt sich dieser Diskursstrang fort und bereitet damit auch die äußerst positive Resonanz auf die ersten avatarzentrierten 3D-Ego-Shooter vor. Meilenstein dieses Genres ist der Shooter *Doom* von 1993, in dem man mit verschiedenen Waffen unterschiedliche Monster zerlegen muss. Zwar finden sich in den verschiedenen Testberichten auch die gewohnt kritischen Nebenbemerkungen – die Kettensäge als Waffe sei beispielsweise „geschmacklos", oder es wird empfohlen: „Pazifisten sollten um dieses Programm einen großen Bogen machen"[21] – doch in allen Tests wird das Spiel letztlich gut bewertet und der Spaß an der offensichtlich im Mittelpunkt stehenden Computerspielgewalt als etwas Positives markiert. Am deutlichsten macht das Michael Hengst in seinem Meinungskasten zum Test:

„Die sonst so friedliche Redakteursschar der POWER PLAY hat sich in eine blutrünstige Meute verwandelt: Knut ‚Sexmachine' Gollert hämmert mit dem Granatwerfer in einen Pulk Zombies, Volker ‚Chaingun' Weitz mäht seine Gegner am liebsten mit der Autokanone nieder und Michael ‚Brmm... brmm' Hengst zerhackt seine Feinde mit der Kettensäge in handliche Teile. Bewegt sich der Redakteur im Solo-Modus schon in den Niederungen menschlicher Empfindungen, ist's mit Moral, Ethik oder dem Gewissen im ‚Deathmatch' [Multiplayer-Modus, C.B.] total vorbei. Ohne mit der Wimper zu zucken, ballert man im

17 | Martin Gaksch/Boris Schneider: Roadblaster. In: Power Play (1988), H. 1, S. 109-110, hier: S. 110. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite108

18 | Martin Gaksch: Secret Commando. In: Power Play (1988), H. 1, S. 99. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite98

19 | Heinrich Lenhardt: Gryzor. In: Power Play (1988), H. 3, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite34

20 | Boris Schneider/Gregor Neumann: Falcon. In: Power Play (1988), H. 4, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite64

21 | Rainer Rosshirt: Doom. 3D Action. In: Play Time (1994), H. 3, S. 110-111, hier: S. 111. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355

Netz auf seinen besten Kumpel, mit brachialer Gewalt wird der Fundort einer fetten Waffe verteidigt. Aber keine Bange: Nach dem mörderischen Doom-Gefecht werden aus den meuchelnden Serienkillern wieder friedliche Gesellen, die keiner Fliege was zuleide tun."[22]

Das Vergnügen an Computerspielgewalt wird hier mit hörbarer Lust und Emphase zum Ausdruck gebracht. Spätestens ab Mitte der 1990er-Jahre setzt sich diese Art der positiven Deutung als legitime Möglichkeit durch. Das zeigt sich auch daran, dass regelmäßig vergnügliche, lockere und humorvolle Kommentare in Zusammenhang mit Computerspielgewalt gemacht werden, etwa zum auf *Doom* folgenden Ego-Shooter *Heretic* von 1995 mit einem Reim: „Ob Netzwerk oder Einzelspiel, Monster rösten wir heut' viel";[23] oder zum Ego-Shooter *Duke Nukem 3D* von 1996 mit dem Verweis auf eine bekannte TV-Sendung: „Hart, aber herzlich: ‚Duke Nukem 3D' ballert sich munter durch abwechslungsreiche 3D-Level und sorgt für frischen Wind im Actiongenre."[24] Ab dieser Zeit ist es auch möglich, beispielsweise die Abbildung eines Scharfschützengewehrs mit dem augenzwinkernden Kommentar zu untertiteln: „Des Killers liebstes Kind: Die Sniper-Rifle."[25] Kurzum: Das Vergnügen an Computerspielgewalt wird spätestens ab Mitte der 1990er-Jahre nicht nur akzeptiert, sondern im Diskurs der Computerspielzeitschriften immer häufiger als etwas dezidiert Positives vermittelt.

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts wird dann schließlich auch eine der ehemals besonders tief verankerten Gefühlsregeln überwunden: die Unmöglichkeit, Spaß an semi-realistischen Kriegsszenarien zu haben. Dass tatsächlich stattgefundene oder noch stattfindende Kriege als Szenarien für Ego-Shooter dienen, stört nun kaum jemanden mehr, im Gegenteil: „Endlich bin ich als Spieler mittendrin statt nur dabei", schwärmt Patrick Hartmann im Test zu *Battlefield 1942* von 2002: „Die gewaltigen Schlachten nehmen teils epische Ausmaße an und verbreiten das Gefühl, in einem Hollywood-Film à la Soldat James Ryan mitzuspielen."[26] Spätestens seit dem Erscheinen des sehr populären Actionspiels *Call of Duty: Modern Warfare* 2007 begeistern sich viele Spieler auch für zeitgenössische Kriegsszenarien: „Wir können gar nicht anders", so die Testerin Petra Schmitz, „als ehrlicher-

22 | Weitz/Hengst: Doom.

23 | Lenhardt/Langer: Heretic, hier: S. 54. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210

24 | Florian Stangl: Duke Nukem 3D (Shareware). In: PC Player (1996), H. 3, S. 46-47, hier: S. 46. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5897

25 | Robert Zengerle: GoldenEye 007. In: Video Games (1996), H. 10, S. 84-85, hier: S. 84. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7711

26 | Patrick Hartmann: Grandioser Multiplayer-Shooter im 2. Weltkrieg. Battlefield 1942 im Test. In: Gamestar.de (1.10.2002). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-1942/test/battlefield_1942,37458,1338963.html

weise über dieses Spiel zu sagen, dass es ein Krieg ist, den wir lieben und führen, weil er ein guter ? [sic] nein, ein fantastischer Zeitvertreib ist."[27]

So werden nach und nach unterschiedliche Arten von Erfahrungen mit Computerspielgewalt akzeptiert, legitimiert und schließlich als positiv markiert. Die Möglichkeit einer Ambivalenz dieser Erfahrungen verschwindet aber nicht ganz. Im Gegenteil wird diese in manchen neueren Spielen umso intensiver erlebt. Davon handelt das folgende Kapitel.

6.2 Sich schlecht fühlen

„Wir stehen mit mehreren maskierten und mit schweren Maschinengewehren bewaffneten Männern in einem Aufzug. Einer der Kerle spricht uns mit osteuropäischem Akzent an: ‚Denkt dran, kein Russisch!' Die Türen des Lifts öffnen sich und wir blicken in ein gut besuchtes Flughafen-Terminal. Noch während wir uns weiter umsehen, bricht Panik aus. Schüsse fallen. Menschen sinken blutüberströmt zu Boden. Die vermummten Gestalten marschieren langsam, aber zielstrebig durch die Wartehalle und lassen Blei auf die Unschuldigen niederregnen. Niemand überlebt den Kugelhagel."[28]

Mit diesen Worten beschreibt ein Spezialbericht der *PC Games* das in Computerspielkulturen längst berüchtigte „Kein Russisch"-Level aus dem Ego-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* von 2009 (die terroristischen Russen wollen sich hier nicht zu erkennen geben, deshalb dürfen sie „kein Russisch" sprechen). Während der Avatar des Spielers, der hier einen Undercover-Agenten spielt, in der deutschen Version zum teilnahmslosen Zusehen an diesem Massaker verpflichtet ist (sonst scheitert die Mission), darf er sich in der US-Originalversion selbst daran beteiligen. Folgt man dem Publisher *Activision*, hatte das Level die narrative Funktion einer dramatischen Aufladung des Spielgeschehens, wie sie hier in Kap. 5.1.2 beschrieben wurde: „Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines abtrünnigen russischen Bösewichts und seiner Einheit. Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen", argumentiert das Unternehmen.[29] Für viele der TesterInnen bleibt das restliche Spiel zwar grundsätzlich gute Action, doch zugleich sei mit dem „Kein Russisch"-Level eine Grenze hin zum

---

27 | Petra Schmitz: Großartig inszenierte, schnörkellose Dauer-Action. Call of Duty 4: Modern Warfare im Test. In: Gamestar.de (14.11.2007). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-4-modern-warfare/test/call_of_duty_4_modern_warfare,43463,1476253.html

28 | Felix Schütz/Thorsten Küchler/Jürgen Krauß: Call of Duty: Modern Warfare 2. In: PC-Games.de (13.11.2009). http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Specials/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-699403/

29 | Zitiert nach ebd.

nicht mehr positiv deutbaren Tabubruch überschritten. So schreibt beispielsweise Daniel Matschikewsky:

„Mich erschüttert, mit welcher Hemmungslosigkeit Modern Warfare 2 das Flughafen-Massaker zeigt. Das liegt nicht nur an der hohen Opferzahl oder spritzenden Blutfontänen, sondern vor allem an der unreflektierten Darstellung dieses Amoklaufs. Denn über die Motivation, die dahinter steckt, verliert das Spiel kein Wort. Stattdessen läuft man als reaktions- und gesichtsloser Beobachter nebenher, unfähig, etwas gegen das Morden zu unternehmen. Die Entwickler beweisen damit jeglichen Mangel an Feingefühl. So viel Spaß ich mit dem Rest des packend in Szene gesetzten Spiels hatte, diese Effekthascherei schockiert mich und entwertet für mich das gesamte Spiel.“[30]

Mit voller Wucht treten hier wieder solche ambivalenten Gefühle in Erscheinung, die in der Berichterstattung zu Actionspielen schon fast vergessen schienen. Die (vermutlich angestrebte) öffentliche Aufmerksamkeit erreichten die EntwicklerInnen damit allemal. Doch zugleich entsteht hier auf neue Weise eine in den 1990er-Jahren noch bekannte, dann aber lange Zeit in den Hintergrund getretene Erfahrungsqualität im Prozess ludisch-virtueller Gewalt: ernsthaft als negativ (und eben nicht als humorvoll überschreitend) gedeutete Gefühle. Während sich eine ganze Reihe wissenschaftlicher Arbeiten mit ethisch-moralischen Fragen im Prozess des Computerspielens auseinandersetzt (teils auch mit konkretem Fokus auf die beschriebene „Kein Russisch“-Sequenz),[31] wird dabei nur am Rande danach gefragt, wie die Spieler solche ambivalenten Momente erleben. Diese Frage steht im Folgenden im Vordergrund.

---

30 | Petra Schmitz/Daniel Matschijewsky: Packende Action, doofe Story. Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test. In: Gamestar.de (10.11.2009). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2/test/call_of_duty_modern_warfare_2,44634,2310440.html

31 | Vgl. exemplarisch Matthias Finke: Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Boizenburg 2011, S. 105-120; Souvik Mukherjee: „Follow Makarov's Lead?“ Ethical Conflicts in Videogames and the Controversial ‚No Russian‘ Level. In: Ebd., S.43-61; Felix Schröter: Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen. In: BMWFJ (Hg.): Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012. Wien 2012, S. 133-146; Miguel Sicart: Digital Games as Ethical Technologies. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 101-124.

6.2.1 Schockierung, Mitleid und kritische Reflexion

Zwar ging in den folgenden Jahren kaum ein Actionspiel so weit wie in oben beschriebenem Fall, doch in kleineren Sequenzen werden Spieler immer wieder mit ähnlichen Momenten konfrontiert. Seit das Genre der Let's Play-Videos 2010 an Popularität hinzugewann, wurden die entsprechenden Erfahrungen auch von den bekannten Let's Playern zur Sprache gebracht. Prinzipiell lassen sich durch kommunizierende Emotionspraktiken der Let's Player drei Arten solcher negativ gedeuteter Erfahrungen unterscheiden.

Die erste ist recht selten und betrifft solche Momente, in denen die Spieler durch die bloße Detailliertheit und Drastik audiovisueller Repräsentationen von physischer Gewalt und ihrer Folgen schockiert werden. Gronkhs Avatar wird beispielsweise im Horror-Actionspiel *Outlast* von einem irren Wissenschaftler gefangen genommen und als Spieler muss man aus der Ego-Perspektive dabei zusehen, wie einem gewissermaßen *selbst* die Finger abgeschnitten werden (empfohlenes Beispiel).[32] Der Avatar schreit, wimmert, weint und übergibt sich schließlich auf den Fußboden. Gronkh, dessen Gesicht in der Facecam zu sehen ist, starrt erst entsetzt auf den Bildschirm, dann in die Kamera und muss schließlich lachen. Das Lachen ist auch hier Teil der Inkongruenz-Erfahrung, doch seine Mimik zeigt, wie er diese nicht wirklich positiv deuten, das heißt den Sprung ins Humorvolle nicht wirklich vollziehen kann. Das Lachen bleibt ihm sichtlich im Halse stecken, als er kommentiert: „Alter, was is'n das für'n Spiel? Was hab ich mir denn hier angetan? Alter ... das kann doch nicht euer Ernst sein. Wer programmiert sowas?"

Wie hier zu sehen, ist oftmals keine scharfe Trennlinie zu ziehen zwischen humorvoll-devianten und als negativ gedeuteten Erfahrungen. Sie gehen teils ineinander über oder ergänzen sich. Dabei werden negative Deutungen selten so klar artikuliert wie oben, sondern oft nur ganz nebenbei ausgesprochen und gehen gleich wieder in der locker-vergnüglichen Grundstimmung der LP-Videos unter. Das zeigt sich beispielsweise, als der Let's Player Piet in GTA5 Golf spielt, dann aber unvermittelt einen Gärtner tritt und mehrfach mit seinem Golfschläger auf ihn einschlägt, was sofort die Polizei auf den Plan ruft und Piet dazu zwingt, sein Golfspiel abzubrechen.[33] Er ärgert sich und lässt seine Wut an einem zweiten Gärtner aus, den er mit einem Tritt in ein Gebüsch hineinbefördert und dann erneut mehrfach mit seinem Golfschläger auf ihn eindrischt. Dann wundert er sich aber plötzlich über die drastische Animation des Einprügelns: „Der

32 | Gronkh: OUTLAST [HD+] #011 - Der Onkel Doktor ist daaaa! * Let's Play | Outlast (15.9.2013), 7:50-9:15. https://www.youtube.com/embed/wtRhOC8fdnE?start=470&end=555

33 | Pietsmiet (Piet): GTA 5 # 8 - Hausbesuch & Golfversuch «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (23.9.2013), 32:35-34:00. https://www.youtube.com/embed/AFQU_aHA5-I?start=1955&end=2040

[also sein Avatar, C.B.] ist ganz schön, ganz schön brutal hier." Sogleich rennt er aber weiter und stürmt vergnügt den anrückenden Polizisten entgegen. Mit einem lusvtollen „Bäm!" schlägt er dem vordersten Polizisten seinen Golfschläger ins Gesicht, bevor sein Avatar von einem weiteren Gegner niedergeschossen wird. In der Sterbeanimation des Avatars spritzt in Zeitlupe Blut aus dessen Wunden, worauf Piet wiederum leicht schockiert kommentiert: „Oh krass, ist das brutal."

Eine zweite, häufiger artikulierte Art negativ gedeuteter Erfahrungen bezieht sich auf solche Momente, in denen Let's Player Mitleid mit computergesteuerten Menschen haben, denen virtuelle Gewalt widerfährt. Piet beispielsweise reagiert auf die Einführungssequenz von Trevor in GTA5 nicht wie Gronkh und Sarazar mit Belustigung, sondern ist schockiert (vgl. Kap. 5.1.3). Trevor zertritt hier einem Charakter namens Johnny (den Fans der Reihe kennen und meist mögen) ohne triftigen Grund den Schädel.[34] Piet erinnert sich, dass er diesen Charakter kennt, und fragt schockiert: „Haben wir den jetzt echt getötet? What the fuck? Oh mein Gott! Ich bin grad ein bisschen baff." Ein kurzer und lustiger Dialog zwischen Trevor und seinen Freunden bringt Piet zum Lachen, doch noch währenddessen sagt er wieder: „What the fuck? Ich hasse Trevor. Der kann doch nicht einfach Johnny killen. Ich mein, ich hab Ewigkeiten [in einem anderen GTA-Teil, C.B.] mit dem verbracht." Während er das sagt, wird seine Stimme zunehmend ernster. „Das war kein schöner Abschied. Ohne Scheiß ... das war scheiße."

Es bedarf nicht unbedingt der narrativen Bindung an einen Charakter, um solche negativ gedeutete Gefühle zu mobilisieren. Als der Let's Player Brammen als US-Elitesoldat in *Battlefield 4* mit seiner Einheit einen sinkenden Frachter durchsucht, entdecken sie einige eingeschlossene Kameraden, die zu ertrinken drohen und die sie nicht befreien können (empfohlenes Beispiel).[35] Der Befehlshaber drängt zum Weitergehen und zur Erfüllung der Mission, bei der noch viel mehr Menschenleben auf dem Spiel stehen. „Alter, das ist jetzt echt schon krass, wenn man da jetzt einfach so ...", kommentiert Brammen, doch wird von einem wimmernden Ruf eines Eingeschlossenen unterbrochen: „Bitte lasst uns nicht hier unten sterben!" Als er sich schließlich mit seinem Avatar entfernt, ruft ihm einer der Soldaten verzweifelt nach: „Nein, bitte! Sagt meiner Mom, sagt meiner Mom! Ich kann doch so nicht sterben! Nicht in diesem Loch!" Brammen gibt sich bedrückt: „Alter, ohne Spaß" – man hört hinter ihm das letzte Gurgeln der Ertrinkenden – „das ... ist abartig. Das ist echt abartig."

Die dritte Art negativ gedeuteter Erfahrungen betrifft solche Momente, in denen die Spieler selbst eine als ungerecht empfundene ludisch-virtuelle Ge-

34 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013), 6:27-9:27. https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw?start=387&end=567

35 | PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 4 - USS Titan «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (1.11.2013), 12:00-13:40. https://www.youtube.com/embed/nYQRyA6hG1A?start=720&end=820

walt ausüben und dabei entweder den Sprung hin zur humorvollen Inkongruenz-Erfahrung gar nicht vollziehen oder permanent zwischen Belustigung und Schockierung hin und her schwanken. Bei den mit Trevor in GTA5 vollzogenen Überschreitungen ist das besonders häufig der Fall. Seine durch das Narrativ auf spezifische Weise gerahmten Handlungen sind sprichwörtlich stets grenzwertig. Einige LP-Folgen nachdem Piet zusehen musste, wie Trevor Johnnys Kopf zertritt (s.o.), führt er mit dem Avatar eine Art vorgegebenen Amoklauf durch (der vom Spiel allerdings nicht „Amoklauf", sondern „Randale", auf Englisch „Rampage", betitelt wird).[36] Anders als bei freiwilligen Amokläufen (vgl. Kap. 5.3.1) ist man als Trevor gezwungen, diese durchzuführen, wenn man die entsprechenden Nebenmissionen meistern möchte. Diese „Randalen" beginnen stets damit, dass Trevor mit computergesteuerten Personen Streit anfängt, dann von ihnen und ihren Verbündeten attackiert wird und in kurzer Zeit so viele Gegner wie möglich töten muss. Während Piet zu Beginn noch mit den gewöhnlichen Artikulationen von Belustigung über humorvolle Inkongruenzen reagiert oder Stress ausdrückt, tritt mitten im Kugelhagel langsam eine andere Stimmungslage in den Vordergrund: „Oh, sind wir kranke Wichser. Wie viele Leute wir einfach nur killen! Das ist echt mal ein bisschen freakiger [verrückter, C.B.] als sonst, muss ich mal sagen kurz, bei GTA, das bin ich nicht von GTA gewöhnt, nicht in dieser Extremität." Er tötet trotzdem mehrere Dutzend Gegner, besteht die Mission mit der besten Wertung und freut sich darüber. Als er weiterläuft, zeigt er sich aber wiederum schockiert über die zahlreichen herumliegenden Leichen: „Alter, haben wir hier ein verkacktes Massengrab angelegt." Er wechselt zu einem lässigen Tonfall: „Ja, so macht Trevor das. So läuft der Hase hier." Er wechselt wieder zu einem ernsten Tonfall: „Krank ... Einfach nur krank", dann lacht er wieder: „Gut, gefällt mir, so halb. Is'n bisschen echt freaky."

Die drei vorgestellten Arten negativ gedeuteter emotionaler Erfahrungen haben eines gemeinsam: Die Spieler sehen sich innerhalb der Spielumgebung mit Situationen konfrontiert, in denen ein nicht-spielbezogener *common sense* negative Gefühle nahelegt. Zum Teil werden diese Situationen als humorvolle Inkongruenzen erlebt, doch manchmal driften sie ab ins Nicht-Vergnügliche. Begriffe wie „brutal", „krank", „scheiße", „krass", „abartig" oder „freaky" (s.o.) bringen diesen Perspektivwechsel deutlich zur Sprache. Sie zeigen, dass der Grund für die negativen Deutungen eine in den Augen der Spieler zu weit gehende Repräsentation physischer Gewalt ist. Was genau als zu weit gilt, bleibt aber nur individuell zu beantworten. Was die einen Let's Player schockiert, nehmen andere gleichgültig oder mit einem Lacher hin.

Klar wird aber – und hier liegt der entscheidende Punkt – dass *feeling rules* in Bezug auf physische Gewalt innerhalb der computervermittelten Situationen

36 | PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (3.10.2013), 20:35-22:20. https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo?start=1235&end=1340

nicht einfach verschwinden, sondern sich verändern und neue Gestalt annehmen. Auch in Bezug auf ludisch-virtuelle Gewalt gibt es (zwar wandelbare, aber doch klar existierende) Gefühlsregeln, deren Bruch keinen Spaß mehr macht. Meist sind diese Erfahrungen unerwünscht und die SpielemacherInnen sind darum bemüht, sie gezielt zu unterbinden. Während man in zeitgenössischen Spielen wie GTA5 beispielsweise nach Belieben Unbeteiligte umbringen kann, tauchen hier keine Kinder auf, da deren virtuelle Tötung vermutlich ein für viele Spieler wirksames Tabu brechen würde. In den letzten Jahren wurden allerdings viele solcher Tabus gelockert oder in Ausnahmefällen auch genutzt, um die Spieler gezielt mit negativen Erfahrungen zu konfrontieren.

Die Folter

Das in Spielkulturen zur Zeit meiner Feldforschung berüchtigste Beispiel dieser Art entstammt ebenfalls GTA5 und wieder ist Trevor die treibende Kraft. Die Sequenz – hier dargestellt am Beispiel des entsprechenden LP-Videos von Gronkh – beginnt, als Trevor und einige andere Charaktere in einem Keller zusammenkommen, um aus einem gefangenen jungen Mann Informationen herauszupressen. Als Spieler wechselt man mehrfach zwischen dem Avatar Michael und dem Avatar Trevor. Während Michael zwischendurch die aus dem Gefangenen herausgepressten Informationen zu nutzen versucht, um eine Zielperson für einen Auftragsmord ausfindig zu machen, muss man als Trevor die Folter durchführen (empfohlenes Beispiel).[37] Als erstes steht die Auswahl des Folterwerkzeugs an. „Ach du Scheiße!", kommentiert Gronkh und wendet sich an seinen Kumpel Sarazar: „Willst du mal [die Steuerung] übernehmen?" Aber Sarazar schweigt. Gronkh entscheidet sich also für eine Zange. Trevor bewegt sich mit dem Folterinstrument automatisch auf den Gefolterten zu und Gronkh flüstert jammernd: „Nein ... oh nein! Alter!" An den Gefolterten ist ein Herzfrequenzmessgerät angeschlossen, das nun beginnt, schneller zu piepen. Was das Video nicht zeigt: Das Gamepad der Konsole vibriert im Takt des Herzschlags im Verlauf der Foltersequenz immer schneller und vermittelt so auch taktil die Panik des Gefolterten. „Boah das ist echt heftig", kommentiert Sarazar, „find ich auch krass irgendwie." Plötzlich packt Trevor den Gefangenen im Nacken und setzt die Zange an seine Zähne an. Gronkh ist schockiert und weiß erst nicht, was er machen soll. Ein eingeblendeter Text gibt die Anweisung, dass er den Stick des Gamepads im Kreis bewegen muss, um so den Zahn des Gefolterten zu lockern und ihn schließlich auszureißen. Der Gefolterte schreit, Sarazar stößt ebenfalls einen Schmerzenslaut aus und Gronkh ruft, während er selbst mit dem Gamepad die Aktion durch-

37 | Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #041 - Folterknechte * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.10.2013), 6:35-8:20 + 10:50-18:36. https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=395&end=500 + https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=650&end=1116

führt: „Alter! Alter, nein! Hör auf! Trevor!“ Der Zahn löst sich mit einem Ploppen, jetzt stimmt auch Gronkh in das Schmerzensgeheul des Gefolterten ein.

Nach einer Sequenz mit dem Avatar Michael kehrt das Spiel zu Trevor zurück, der weiter foltern soll. Diesmal entscheidet Gronkh sich für Elektroschocks mit Hilfe einer Autobatterie. „Ach du Scheiße!“, kommentiert er und liest den Anleitungstext vor: Mit dem Gamepad kann man die Plus-Minus-Pole des Starterkabels an die linke und rechte Brustwarze des Gefangenen halten und diese abklemmen. Klemmt man beide zugleich ab, erhält er einen Stromschlag. Gronkh probiert mit den Möglichkeiten herum und merkt, dass es einen komischen Effekt erzeugt, wenn er, anstatt Stromschläge zu geben, die beiden Brustwarzen abwechselnd abklemmt. Erst langsam, dann mit voller Wucht, brechen die beiden Let's Player in Gelächter aus. Schließlich gibt ihm Gronkh doch einen Stromstoß und das Lachen vermischt sich wieder mit schockierten Kommentaren wie „Boah!“ und „Ach, krass!“. Doch sogleich treibt Gronkh wieder lustigen Unfug und erneut lachen beide auf. Dann gibt er ihm einen zweiten Stromstoß und der Gefolterte sackt dampfend in sich zusammen. „Oh Mann, Alter ...“, kommentiert Gronkh, nun wieder ernst. Doch auch im Folgenden brechen sie immer wieder zwischendurch in Gelächter aus, wofür sich Gronkh schließlich entschuldigt: „Es tut mir echt Leid, weil das eigentlich so mies ist.“

Nach der nächsten emotionalen Atempause mit dem Avatar Michael kehrt das Spiel zurück zur Folter. Als drittes Instrument wählt Gronkh einen riesigen Schraubenschlüssel aus, mit dem Trevor dann vor dem Gefolterten provokativ auf und ab marschiert und auf den Knopfdruck des Spielers wartet. „Alter, ich will das nicht machen! Ich will das nicht machen!“, versichert Gronkh. Sarazar kommentiert: „Ja, das ist echt krass. Ich mein, es ist nur ein Spiel, aber trotzdem ist es irgendwie heftig. Ich find das echt krass.“ „Ja vor allen Dingen, das machen zu lassen, den Spieler“, empört sich Gronkh: „Alter, ganz ehrlich, ich will das nicht drücken, aber ich muss es ja.“ Er betätigt die Taste und Trevor holt aus. Gronkh ruft: „Neeeein!“, doch der Schraubschüssel kracht mit voller Wucht in die Weichteile des Gefolterten und hinterlässt dort einen großen Blutfleck. Beide Let's Player artikulieren eine Mischung aus mitgefühltem Schmerz und Belustigung. „Alter, das geht nicht“, flüstert Gronkh schließlich schockiert.

Wieder verrät der Gefolterte eine Information, das Spiel wechselt zum Avatar Michael und nach einer Weile wieder zurück. Gronkh wählt nun mit hörbarem Widerwillen die letzte noch nicht genutzte Foltermethode: Waterboarding. Trevor legt den Gefangenen auf den Rücken und breitet ein nasses Tuch über sein Gesicht aus. Auf Knopfdruck kippt man Wasser darüber, was beim Wateboarding das Gefühl des Ertrinkens simuliert. „Ach du Heilige“, kommentiert Sarazar: „Was gibt's denn alles für schlimme Foltermethoden? Mein Gott.“ Als der Gefolterte nach einigen Schüben Wasser wieder aufgerichtet wird, kommentiert der Let's Player aber: „Das fand ich noch am wenigsten schlimm, ehrlich gesagt.“ Der Herzschlag des Gefangenen verstummt und Trevor belebt ihn mit einer Adrenalinspritze wieder. „Alter ...“, kommentiert Gronkh, als würde er den Kopf schüt-

teln: „Alter … Ich sitz hier grad ein bisschen fassungslos.“ Der Gefolterte verrät eine weitere Information und als Avatar Michael tötet Gronkh letztendlich die gesuchte Zielperson. Dann erst ist alles vorbei.

In dieser Sequenz-Abfolge vermischen sich alle oben beschriebenen Arten negativ gedeuteter Erfahrungen. Die Let’s Player zeigen sich schockiert über die Drastik der Gewaltrepräsentation, haben Mitleid mit dem Opfer, artikulieren sogar emphatisch dessen Schmerz, und vor allem zeigen sie ernsthaften Widerwillen gegen die eigene virtuelle Tätigkeit, die ihnen durch das Spiel gewissermaßen aufgezwungen wird (vorausgesetzt, sie wollen im Haupthandlungsstrang weiterkommen). Zugleich vermischen sich diese negativ gedeuteten mit humorvollen Erfahrungen, woraus sich in diesem Beispiel ein besonders ausgeprägtes Changieren zwischen beiden Erfahrungsfacetten ergibt. In unserer Gesellschaft gültige *feeling rules* sind dahingehend eindeutig, dass Folter keine positiv gedeuteten Gefühle mobilisieren darf (vgl. auch Kap. 5.3). In der Sequenz mit dem Auto-Starterkabel – darauf weisen die kommunizierenden Emotionspraktiken der Let’s Player hin – erzeugt genau diese Klarheit eine besonders kontrastreiche Inkongruenz der emotionalen Erfahrungen. Die Abscheu gegenüber der virtuell ausgeführten Tätigkeit bricht sich an der plötzlich durchgeführten, scheinbar neckischen Tätigkeit des In-die-Brustwarze-Zwickens und wirkt für die Let’s Player besonders komisch. Im Endeffekt überwiegt hier aber nicht die humorvolle, sondern die negative Deutung der Erfahrung.

Diese bereitet hier zugleich einen Reflexionsprozess vor. Denn im Gegensatz zu anderen Sequenzen, wie beispielsweise dem „Kein Russisch“-Level (s.o.), wird die Foltersequenz anschließend durch das Spielnarrativ in ihrer Bedeutung hinterfragt. Trevor soll nach der Folter, die er sichtlich genießt, den Gefangenen töten und die Leiche verschwinden lassen. Während er ansonsten als rücksichtsloser Massenmörder dargestellt wird, zeigt er hier unvermittelt seine mitfühlende Seite, fährt den Gefolterten zum Flughafen und hilft ihm so zu entkommen. Auf der Fahrt hält Trevor eine Art selbstreflexiven Monolog über den Sinn von Folter, die ihm zufolge eine denkbar ungeeignete Methode der Informationsbeschaffung ist. Vielmehr gehe es – mit dem Begriff dieser Arbeit gesprochen – um das Vergnügen daran. Trevor: „You torture for the good times! We should all admit that.“[38] Dieser Spruch artikuliert den oben bereits angesprochenen Bruch eines eigentlich unverrückbaren Tabus: Foltern darf keine guten Gefühle auslösen. Dass sie es bei Trevor dennoch tut und der Spieler diesen Avatar steuern muss, trägt zu den äußerst ambivalenten Erfahrungen der Let’s Player bei.

Aus dieser Situation heraus beginnen sie nun, sich kritische Fragen zu stellen.[39] Sarazar: „Das ist echt heftig. Also diese Mission [die Spielsequenz, C.B.]

38 | Ebd., 21:30-21:40. https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=1290&end=1300

39 | Ebd., 22:00 -22:53. https://www.youtube.com/embed/buBF-6aan04?start=1320&end=1373

muss ich sagen, ist wirklich fragwürdig. Allerdings hab ich dann auch darüber nachgedacht und mir gedacht: Mensch du rennst hier auch rum, ballerst einfach Leute ab, ist eigentlich auch nicht viel unkrasser." Gronkh denkt dagegen laut über tatsächliche Folter nach: „Ja und vor allen Dingen, ganz ehrlich, so ne Folter gibt's ja nunmal wirklich." Sarazar: „Ja, ist auch so, ist auch so. Das ist vielleicht krass, das in ein Spiel einzubauen, aber dann müsste man sich auch die Frage stellen: ‚Ist es nicht krass, überhaupt Leute im Spiel zu töten?' Und dann fängt die Geschichte wieder von vorne an." Gronkh: „Und nicht nur Leute im Spiel zu töten, sondern auch sowas wie Guantanamo und so, man hört's auch immer in den Nachrichten und kann's irgendwann nicht mehr hören und schaltet einfach um, so: ‚Ach ja, kenn ich schon.' Und hier, naja man erlebt's halt schonmal, nicht hautnah mit, aber schon so ..." Sarazar: „Ja vielleicht, vielleicht gar nicht so schlecht die Mission, um Leuten das mal zu zeigen, wie sowas eigentlich is." Gronkh: „Ja also ich, man kann seine Denkweise auch mal umändern, sag ich mal. Das war schon sehr krass, alter Schwede."

Deutlich wird hier, dass ambivalente Erfahrungen durch bestimmte narrative Rahmungen ein selbstreflexives Nachdenken über ludisch-virtuelle Gewalt und darüber hinaus tatsächliche physische Gewalt anregen können.[40] Das zeigt sich auch in den über 3000 Kommentaren zu dieser ca. 400.000 Mal angeklickten LP-Folge. Sarazar fragt während des Videos die ZuschauerInnen, ob sie so eine Spielsequenz okay finden oder nicht. Während sich ein Teil der ZuschauerInnen schockiert zeigt und klar urteilt, dass die EntwicklerInnen hier zu weit gegangen sind – einige berichten sogar, ihr eigenes GTA5-Spiel hier beendet und den Haupthandlungsstrang nicht mehr weiterverfolgt zu haben –, heben andere den Aspekt der emotional vermittelten Gesellschaftskritik hervor. Zu letzterem eine Auswahl:

„Die Folterszene finde ich schon hart. Aber ich glaube nicht, dass sie zu einer Abstumpfung führt, wie die Medien oft behaupten. Ich wage mal das Gegenteil zu behaupten; dass es zu einer kleinen Sentimentalisierung gegen Folter führt. Wenn der Spieler Ekelgefühle dabei hat, oder sogar ‚echten' Schmerz empfindet, dann kann doch daraus nicht der Wunsch nach Gewallt entstehen? Und dann hätte Rockstar [die Entwicklungsfirma, C.B.] in diesem Sinne auch voll in Schwarze getroffen."
„Ist ein mega geiles spiel aber ihr [andere ZuschauerInnen, die sich über die Sequenz beschweren, C.B.] wisst dass das spiel ab 18 ist und solltet nicht rum motzen nur deswegen. Die szene ist zwar brutal aber es zeigt einem auch dass das foltern krank (und trevor auch) ist und wenn ihr dass so mega schrecklich findet dann guckt es euch nicht an. Ich

40 | Vgl. zu diesem Aspekt auch Kirsten Pohl: Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam 2008, S. 92-107.

zocke dass game selber und habe die szene überlebt Klar hab ich damach nachgedacht in was für einer schrecklichen welt wir leben"
„Also ich muss ganz ehrlich sagen. Die Szene war verdammt krass. Aus welchen Gründen auch immer, die Szene eingefügt wurde (einfach so/Gessellschaftskritik), finde ich sie gelungen, weil sie einfach mal den verblendeten Leuten, von denen es ja ganz offensichtlich zu viele giebt, bildlich gesprochen, mit dem Hammer ins Gesicht schlägt und sie eben nicht sagen können, ‚so hart ist das bestimmt nicht'. Wie bereits gesagt, krass aber gelungen."
„diese mission ist das heftigste was ich jeh in eine spiel gesehen habe... und obwol diese mission schon fast zu grausam ist finde ich es absolut notwendig etwas so übertrieben grausames zu zeigen um uns ab zu schrecken den mal ehrlich leute umbringen ist doch schon fast normal in spielen....diese mission lässt einen doch nochmal stuzig werden..."
„Ich finde es ist ein sehr gewagter Schritt eine solche Szene in das Spiel einzubauen. Aber sie haben alles richtig gemacht, wie man an Eurer Reaktion merkt. Man lässt den Spieler den Herzschlag des Opfers spüren und und und. Der Spieler will es nicht, doch muss es tun. Ich glaube es ist ein Schritt in Richtung Sensibilisierung und regt zum Nachdenken an. In einer Welt wo soviel Grausamkeit zum Alltag gehört, muss man schocken um nochmal wach zu rütteln. Und das macht GTA V hier!"
„es ist ok. weil, die mission absichtlich so hart gemacht wurde. man spürt ja den herzschlag und man fühlt sich danach richtig schlecht. ich mein, man erschießt und überfahrt die ganze zeit leute und macht sich keine gedanken, da aber schon. weil es eben so krass ist, bekommt man mitleid. und das es absicht war mit dem foltern hört man ja auch raus, als trevor mit dem mann übers foltern redet. deswegen find ich die mission gut so :)"[41]

Solche Kommentare verdeutlichen, wie das spezifische Emotionspotenzial von Computerspielgewalt durch den gezielten Bruch bestehender *feeling rules* zu Selbstreflexion und zur Teilnahme an gesellschaftskritischen Debatten anregen kann. Der Spielprozess mobilisiert „Ekelgefühle", „Schmerz" und „Mitleid", schlägt einem damit förmlich „mit dem Hammer ins Gesicht" und kann so die Spieler „schocken", um sie „wach zu rütteln", „lässt einen doch nochmal stu[t]zig werden" und „regt zum Nachdenken an" (s.o.). Ob das noch zum Vergnügen an Computerspielgewalt gehört, sei dahingestellt. Der Smiley am Ende des letzten Zitats weist jedenfalls darauf hin, dass manche Spieler solche Erfahrungen, gerade weil sie sie erst einmal negativ empfinden, letztendlich als bereichernd deuten.

6.2.2 Schuld

Eine Besonderheit der Foltersequenz in GTA5 ist, dass die Spieler keine andere Wahl haben, als die Folter durchzuführen. Das Spiel zwingt sie gewissermaßen zur Konfrontation mit negativen Erfahrungen. Während viele von ihnen dadurch wirksam schockiert werden, fühlen sie eines nicht: Schuld. Denn Schuldgefühle

41 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=buBF-6aanO4

setzen voraus, dass man eine Wahl hat und sich für eine als negativ gedeutete Tätigkeit entscheidet.

Das folgende Beispiel stammt aus der LP-Reihe von Sarazar zum in Deutschland entwickelten Third-Person-Shooter *Spec Ops: The Line*. Im Spiel steuert man einen Elitesoldaten, begleitet von zwei Kameraden, durch ein von abtrünnigen US-Militäreinheiten und Terroristen besetztes Dubai, das zu großen Teilen unter den Folgen eines Sandsturms begraben liegt. Der Shooter startet wie viele andere mit markanten Sprüchen der Soldaten, ersten Scharmützeln mit Terroristen und dann einer ganzen Reihe actionreicher Ballereien. Sarazar kommentiert das Spiel ebenfalls wie jedes andere Actiongame: Er artikuliert Stress, Gefühle der Dominanz, Effektstaunen und Einschlagslust.

Nach und nach entfaltet sich hier aber auch eine andere Seite. Es ist völlig unklar, wer in diesem halb-zerstörten Dubai die Guten und wer die Bösen sind. Jeder scheint auf jeden zu schießen. In der siebten Folge der Reihe stolpern die drei Elitesoldaten über ein erstes Massengrab. Per Funk hört man, wie Menschen gefoltert werden. Zwischendurch kommt es immer wieder zu actionreichen Kämpfen. Dann stoßen sie aber noch einmal auf ein Massengrab.[42] „Ach du Heilige!“, kommentiert Sarazar. Diesmal bewegt sich einer der Sterbenden noch. Sarazar sieht ihm einen Moment zu, hebt dann seine Waffe und schießt. „Ein Herz für virtuelle Menschen, ne?“, erklärt er leicht bedrückt: „Den wollten wir von seinem Leid erlösen, den Burschen. Aber zu viel Munition dürfen wir nicht verschwenden.“ Als sie aus dem tunnelartigen Massengrab hinaustreten, sehen die Soldaten eine Gruppe von Menschen, die gerade der chemischen Waffe weißer Phosphor ausgesetzt wurden und sich am Boden liegend vor Schmerzen winden.

Bereits hier wird deutlich, dass *Spec Ops: The Line* physische Gewalt und deren Folgen zumindest in einzelnen Sequenzen auf für Actionspiele ungewohnte Weise darstellt. Eine Folge später sehen sich die drei Elitesoldaten mit einer Übermacht an Gegnern konfrontiert und haben die Wahl, ob sie mit konventionellen Waffen kämpfen oder den eben kennengelernten weißen Phosphor selbst einsetzen möchten.[43] In einer Zwischensequenz weist einer der Soldaten nochmals auf die verheerende Wirkung dieser Waffe hin. Trotzdem entscheidet sich Sarazar für deren Einsatz beziehungsweise denkt, diese Entscheidung getroffen zu haben. Tatsächlich ist es unmöglich, die gegnerische Übermacht mit konventionellen Waffen zu besiegen – das Spiel gaukelt dem Spieler also gewissermaßen vor, dass er selbst die Entscheidung zum Einsatz einer chemischen Waffe trifft. Die Ansicht wechselt auf eine Drohnen-Kamera, durch die man seine Gegner

---

42 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #008 - Massenvernichtung [Full-HD] [Deutsch] (12.7.2012), 12:24-13:57. https://www.youtube.com/embed/0rVAAM3Bif0?start=744&end=837

43 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #009 - Die totale Zerstörung [Full-HD] [Deutsch] (13.7.2012), 11:05-14:51. https://www.youtube.com/embed/Dwyp47GOlF0?start=665&end=891

von oben mit Phosphor-Granaten beschießt. Sarazar kommentiert die Sequenz vergnügt, wie jede andere Action-Sequenz auch, mit Artikulationen wie „Bam!", „Der nächste Bitte!", oder: „Zack! Die sind auf jeden Fall dran! Bams!" Durch das Infrarotbild seiner Drohne sieht er schließlich eine größere Menschenansammlung und befürchtet, das könnten Zivilisten sein, die dort eingekerkert wurden. Doch der weiße Phosphor ist bereits abgefeuert und trifft die Halle. Schreie ertönen. „Ach du Scheiße!", ruft Sarazar und stutzt: „Ähm ... oh, so schnell kann das gehen mit friendly fire, Freunde." Die drei Elitesoldaten packen die Waffe ein. „Die haben wir richtig ausradiert, alle Mann", kommentiert Sarazar bedrückt. Nun erst sieht er das Ausmaß seiner Attacke ohne Infrarot-Kamera, ein brennendes Schlachtfeld zu seinen Füßen. „Ach du heilige Scheiße! [...] [D]ie Zivilisten hätt ich nicht umbringen dürfen. In dieser Folge bin ich wirklich ein böser, böser Junge gewesen. Und das fast unabsichtlich."

Sarazar macht hier einen Schnitt, um die LP-Folge nicht zu lang werden zu lassen. In der nächsten Folge rückt er mit seiner Truppe weiter durch das zerstörte Kampfgebiet vor (empfohlenes Beispiel).[44] Verstümmelte, vor Schmerzen stöhnende Menschen kriechen über den Boden. „Scheiße Mann. Das ganze Gebiet brennt, und wir sind Schuld daran", bemerkt der Let's Player. Er verweist noch einmal darauf, dass er sich auch gegen den Einsatz des weißen Phosphors hätte entscheiden können. Die Sterbenden schreien um Hilfe. „Fuck", kommentiert Sarazar bedrückt: „Guckt euch das mal an, hier brennt jeder. Und irgendwie ist es alles unsere Schuld, weil wir hier mit dem Phosphor-Mörser herumhantiert haben." Zwischendurch versucht er es mit der Erzeugung einer humorvollen Inkongruenz: „Dieser hat auch ein bisschen mit Grillkohle gespielt, der Mann". Aber er scheint selbst zu merken, dass der Witz in Anbetracht der drastischen Repräsentationen verstümmelter Körper nicht so richtig funktioniert. Er geht weiter und eine Zwischensequenz wird gestartet, in der ein sterbender Gegner erklärt, dass sie doch eigentlich nur helfen wollten. Die drei Elitesoldaten gehen in die Halle voller Zivilisten, wo sich ein grausames Bild aus verstümmelten Körpern bietet. „Oh Mann", kommentiert Sarazar: „Da krieg ich ein richtig schlechtes Gewissen grade. Oh Mann ..." Einer der Soldaten wird wütend, der Hauptprotagonist (und Avatar des Spielers) geht dagegen apathisch auf die entstellten Leichen einer Mutter und ihres Kindes zu, dem sie ihre Hand vor die Augen hält. „Boah!", entfährt es Sarazar: „Wie übel ..." Als die Soldaten schließlich weitergehen, übernimmt Sarazar wieder die Kontrolle über seinen Avatar, läuft langsam voraus und wendet sich an seine ZuschauerInnen:

„Boah, Freunde, Freunde, Freunde. Wie heftig ist das denn? Das ist ja wohl eine der krassesten Szenen im Spiel bisher. Und wir sind dafür verantwortlich gewesen, wir haben mit

44 | Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #010 - Schwere Entscheidungen [Full-HD] [Deutsch] (14.7.2012), 00:00-4:55. https://www.youtube.com/embed/r9Vb5qdFfAo?start=0&end=295

dem Mörser rumhantiert, beziehungsweise ich, ich nehm's ja in meine Schuhe [auf meine Kappe, C.B.]. Zeigt ruhig mit dem Finger auf Sarazar: ‚Wie konntest du nur!?' Da bin ich aber froh, dass das nur ein Spiel ist. Aber es gibt uns einen guten Einblick ..."

An dieser Stelle greifen neue Gegner an und Sarazar ballert wieder drauf los, wobei er den eben angefangenen Satz vollendet mit: „... in den tödlichen Realismus des Krieges!"

Das Spiel geht also weiter wie bisher. Doch zumindest für die Dauer der Sequenz macht der Let's Player eine emotionale Erfahrung, die in den meisten Actiongames weiträumig umgangen wird: Schuldgefühle. Während die Ausübung der physischen Gewalt durch die Infrarot-Optik besonders abstrakt repräsentiert wird, werden ihre Folgen in drastischen und auffallend schmutzigen Details gezeigt. Gesteigert wird dieser Eindruck, da die Gewalt nicht nur den als ungerecht markierten Feinden, sondern den unbeteiligten Zivilisten widerfährt. Weil Sarazar denkt, der Einsatz chemischer Waffen sei seine eigene Entscheidung gewesen, können diese narrativ aufgeladenen Repräsentationen letztlich das Gefühl von „Schuld" oder eines „schlechten Gewissens" (s.o.) mobilisieren. Auch wenn das in heutigen Actiongames äußerst selten ist, demonstriert *Spec Ops: The Line* zumindest die Möglichkeit, dass Spieler durch die (im Vergleich zu Film, Literatur, etc.) aktive Teilnahme am Prozess ludisch-virtueller Gewalt solche Erfahrungen machen und dadurch emotional mit einer alles andere als vergnüglichen Seite des Krieges konfrontiert werden können. Ein finanzieller Erfolg war das Spiel nicht und die Entwicklungsfirma ist inzwischen zu konventionellen Actiongames zurückgekehrt.[45] Doch längst nicht alle Spieler lehnen die Konfrontation mit solchen negativ gedeuteten Erfahrungen ab. Viele empfinden sie im Gegenteil als bereichernd – ein ZuschauerInnenkommentar bringt es auf den Punkt: „Naja das find ich an Spec Ops eben Geil das Game schaft es einem ein schlechtes Gewissen zu machen."[46]

„Da hab ich richtig Mitleid gehabt ey"

Solche Erfahrungen eines schlechten Gewissens sind auch in Multiplayer-Games selten. In kompetitiven Spielen wie *Counter-Strike* oder *Battlefield 3+4* gibt es keinen Entscheidungsfreiraum und dementsprechend kaum Möglichkeiten, *feeling rules* auf eine als negativ gedeutete Weise zu überschreiten. In anderen Spielen ist aber genau das möglich. Auch hier bietet *DayZ* durch die große Handlungsfreiheit der Spieler die besten Beispiele. Allerdings werden die entsprechenden Erfahrungen so gut wie nie in den Sprachkanälen der Spielergruppen artikuliert. Es scheint, dass Schuldgefühle kein angebrachter Konversationsstoff vor dem

45 | Vgl. André Peschke: Keine Käufer für kluge Spiele - Keine Chance für Spec Ops: The Line 2. In: Gamestar.de (20.7.2014). http://www.gamestar.de/spiele/spec-ops-the-line/artikel/kein_geld_fuer_kluge_spiele,45733,3058059.html

46 | Vgl. https://www.youtube.com/all_comments?v=r9Vb5qdFfAo

Hintergrund der ansonsten vergnüglichen Grundstimmung sind. In diesem Fall waren meine autoethnografischen Beobachtungen wichtig. Ich machte mehrfach die Erfahrung, dass ich mich beim Töten der Avatare anderer Spieler schlecht fühlte, vor allem dann, wenn ich nicht aus einer Bedrohungssituation heraus, sondern aus Eigennutz oder ganz ohne triftigen Grund attackierte. Ich wusste, wie frustrierend es sein konnte, in *DayZ* getötet zu werden, da jeder Avatar nur ein Leben hat. Und diese Erfahrung verwandelte sich manchmal in Mitleid mit den Gegnern, beziehungsweise – wenn ich sie selbst getötet hatte – in Schuldgefühle. Als ich in den Interviews mit *DayZ*-Spielern von solchen Erfahrungen erzählte, zeigte sich, dass einige von ihnen diese teilten. Der Spieler Onkie berichtet:

„Bei DayZ ist es mir zum ersten Mal passiert, dass es mir leid getan hat, jemanden zu erschießen. [...] Das war glaub ich mit der erste oder zweite Typ, den ich abgeschossen hab. [...] Na auf jeden Fall bin ich halt als ganz Frischgespawnter [mit einem neuen Avatar, C.B.] mit der Pistole oder irgendeiner Schrotflinte am Meer rumgerannt ... und da war einer, genau ... und der kam und hat mich übelst erschreckt, ich hab mich wirklich übelst erschreckt. Und direkt davor [mit dem letzten Avatar, C.B.] wurd ich halt selber auch erschossen. Ich war wirklich ganz frisch so, das waren meine ersten drei Tage oder sowas, wie ich DayZ gezockt hab [...]. Da hab ich den ersten gesehen und wusst auch gar nicht so richtig, was ich tun soll. Ja soll ich erstmal mit dem reden? Und dann hab ich versucht mit ihm [über den spielinternen Sprachkanal, C.B.] zu reden und er hat dann auch Hallo gesagt und dann hat er mich halt angeguckt und dann hat er mich erschossen. Und da war ich übelst sauer so, weil ich gerade so ein bisschen was [Loot, C.B.] hatte und da hat's mich übelst geärgert halt. Und da hab ich wieder weitergespielt und das war dann relativ später so. Und ich lauf da so lang und erschreck mich übelst, dass der Typ da ist und schieß ihm erstmal voll mit der Schrotflinte in den Bauch oder so. Und der war halt nicht tot (leicht lachend) und saß halt vor mir und da seh ich: Er hat keine Waffe! Und dann stand dann da [im spielinternen Chat, geschrieben vom angeschossenen Gegner, C.B.]: ‚Och Mann, jetzt ist's schon wieder vorbei', und (lacht), und ich so [im spielinternen Chat, C.B.]: ‚Ja ich wollt ja gar nicht!', und so. Und dann hat er gemeint: ‚Ja komm, jetzt ist eh, jetzt macht's eh keinen Sinn mehr, erschieß mich doch.' Und stellt sich hin und salutiert vor mir [mit einer im Spiel möglichen Animation des Avatars, C.B.] [...] So richtig mies halt, ne? [...] Eigentlich hab ich ja dann überlegt so: ‚Erschießt ihn jetzt, erschießt ihn nicht? Eigentlich musst ihn ja nicht erschießen so.' (Lacht) Naja, und dann hab ich mir überlegt: ‚Na komm, erschießt ihn doch', und dann, ja so dann [sagt der andere, C.B.]: ‚Mach doch!', und dann [sagt Onkie, C.B.] so: ‚Ja okay, ich erschieß dich.' Will schießen. Ach scheiße! Ich muss noch nachladen. Und hab dann erst die Schrotflinte nachgeladen. Naja, und dann hab ich ihn erschossen (lacht). Joa, das war jetzt das erste Mal, dass es mir leid getan hat, dass ich dann wirklich auf diesen Typen dann geschossen hab so, auch schon das Schießen halt allein auf den Typen, dass ich den dann noch umgebracht hab so (atmet aus). Naja, das war schon ein bisschen, da hast du schon gemerkt so: Das hattest du noch nie vorher bei einem Computerspiel, dass du da so ... keine Ahnung, dass du da drüber nachgedacht hast überhaupt. Sonst ist es ja völlig Wurst, ne?" (IV15)

Das schlechte Gewissen entsteht hier – das gleiche gilt für ähnliche Interviewaussagen von anderen Spielern –, weil Onkie einen Unbewaffneten tödlich verwundet, obwohl er nicht hätte schießen müssen, was in seiner Deutung eine falsche Entscheidung war. Im Anschluss wird er in ein Gespräch mit dem Gegner verwickelt, der erst seine Traurigkeit artikuliert („Och Mann, jetzt ist's schon wieder vorbei", s.o.) und ihn obendrein bittet, das Werk zu vollenden (damit er mit einem neuen Avatar starten kann). Dadurch wird Onkie unerwartet auch mit den emotionalen Folgen seiner Handlung für den Gegner konfrontiert und zum als unangenehm empfundenen Akt einer virtuellen Exekution gedrängt. Während andere Spieler genau solche Momente als lustig empfinden, fühlt Onkie sich schuldig. Auch in Multiplayer-Games greifen demnach zumindest bei manchen Akteuren *feeling rules*, die bei bestimmten Arten von ludisch-virtueller Gewalt negative Gefühle nahelegen. Diese Gefühlsregeln orientieren sich einerseits an Umgangsweisen mit tatsächlicher physischer Gewalt: hier am *common sense*, dass man auf Unbewaffnete nicht schießt. Wichtig ist aber auch, dass die Spieler um die emotionalen Konsequenzen ihrer Handlungen wissen. Onkies Gegner ärgert sich nicht nur, er ist traurig. Während der Ärger und die Wut der Gegner positiv gedeutete Gefühle von Dominanz und Überlegenheit verstärken können (vgl. Kap. 3.1.5), mobilisiert ihre Traurigkeit teils andere, negativ gedeutete Gefühle. Grund dafür ist, dass diese Mitleid erregen.

Ein Spieler, der besonders häufig Mitleid mit anderen Spielern hatte, war Mogli. Im Interview erzählt er, dass er eines Tages aber auch einmal ausprobieren wollte, wie das so ist, jemanden hinterrücks zu ermorden. In diesem Fall wartete er, bis ein ihm vertrauender Spieler einen Gegenstand aufhob, was den Avatar für einige Sekunden in einer Aufhebeanimation festhält, in der er praktisch wehrlos ist. Mogli nutzte die Chance und verpasste ihm einen Kopfschuss. Im Interview beschreibt er, wie er sich danach fühlte:

„Also ich persönlich würd sagen, ich fand's irgendwie armselig, also ... (lacht bitter auf). Ich hätte den nicht mal gelootet [nicht seine Ausrüstung gestohlen, was sonst das Erste ist, was Spieler nach einem Kill tun, C.B.], ich bin nicht mal mehr hingegangen. Ich hab nur die Killmeldung gesehen und dachte mir: ‚Mir ist egal, was da [für Loot, C.B.] liegt, aber das ist mir dann doch irgendwie ein bisschen zu stumpf, zu armselig.'" (IV5)

Ich erzähle Mogli im Interview meinerseits, dass ich solche Momente kenne und mich dabei irgendwie schlecht fühle, dann aber mir auch manchmal ins Fäustchen lache und denke: „Hehe". Mogli:

„Ne, das ‚Hehe' hatte ich gar nicht. Also [ich fühlte mich] wirklich total schlecht und ich wollte auch nicht mal mehr die Leiche sehen. Ich bin dann wieder runter von dem Hochhaus [auf dem er den Gegner erschossen hat, C.B.] und hab dann auch direkt die Stadt gewechselt. Da hat ich dann zu sehr ein schlechtes Gewissen. Ich hab alles liegengelassen und hab das auch eben reingeschrieben, dass er seine Sachen wiederhaben kann [im

Chat signalisiert, dass der Gegner selbst zu seiner Leiche gehen und seine Ausrüstung aufheben kann, C.B.]. Fand ich halt ein bisschen scheiße, weil mich hat's eigentlich nur mal interessiert, wie es ist, aber ... also ich persönlich find, das ist ... arm.“ (IV5)

In solchen Momenten zeigt sich, dass das Vergnügen an Computerspielgewalt auch in Multiplayer-Games durchaus ambivalent sein kann. Das gilt zumindest für einen Teil der Spieler. Andere nehmen das mit den Gefühlsregeln weniger genau. Als ich Bernd im Interview frage, ob er auch manchmal ein schlechtes Gewissen beim Töten von Spieleravataren habe, lächelt er und meint:

„Nö, kenn ich nicht. Ich fühl mich eher geil dann (lacht, ich lache auch). Auch wenn man irgendwie was Verrücktes macht: Du weißt, irgendwelche sind Sector [Spieler sind in einem bestimmten Gebiet und looten, C.B.], und du klaust denen den Heli und die kommen nicht weg – das find ich einfach affengeil, dass die sich dann ärgern (lacht) und halt voll gearscht sind.“ (IV2)

Wie die meisten Erfahrungsfacetten sind auch Schuldgefühle ein sehr individueller Prozess, der von der jeweiligen emotionsbezogenen Habitualisierung eines Spielers abhängig ist. Während die Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt für Bernd vor allem positiv gedeutete Erfahrungen eröffnen, können sie bei anderen ins Negative umschlagen. Klar wird dadurch immerhin: *Feeling rules* verschwinden auch in Multiplayer-Games nicht, sie sind im Gegenteil konstitutiv für viele der gemachten Erfahrungen. Im Zuge einer erstens virtuellen und zweitens spielerischen, also stets zwischen Ernst und Nicht-Ernst schwankenden Tätigkeit, können sie allerdings neu verhandelt werden. Der Prozess ludisch-virtueller Gewalt ist immer ein Balanceakt auf den Grenzen dieser Gefühlsregeln, der schnell in die eine oder andere Richtung kippen kann.

7. Zusammenfassung und Ausblick

Die vorliegende Studie hat gezeigt, welche verschiedenen emotionalen Erfahrungen Akteure im spielerischen Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt machen können. Dazu war zum einen die Anwendung digitaler Forschungsmethoden entscheidend, zum anderen die Anwendung emotionspraxistheoretischer Ansätze. Ich hoffe mit der vorliegenden Studie demonstriert zu haben, dass die Methode der Interpretation von Emotionspraktiken eine ethnografische Beschreibung emotionaler Erfahrungen beziehungsweise eine Analyse der Spezifika eines Vergnügens ermöglicht. Natürlich muss eingeräumt werden, dass eine ethnografische Perspektive, die sich an den sichtbaren zwischenmenschlichen Praktiken orientiert, bei der Erforschung von Emotionen stets einen toten Winkel hat. Denn manche Erfahrungen bleiben schlicht unsichtbar und unausgesprochen. Doch im Gegenzug eröffnet ein emotionspraxistheoretischer Ansatz einen Zugang jenseits psychologisierender und wertender Zuschreibungen, was insbesondere bei einem mit so vielen negativen Deutungen behafteten Vergnügen wie dem an Computerspielgewalt zentral ist. Auch wenn einige der hier vorgenommenen Interpretationen verschiedener Emotionspraktiken strittig sein mögen, bleiben sie doch – so hoffe ich zumindest – stets nachvollziehbar und können damit eine Grundlage für weitere Diskussionen bilden.

Da die Studie explorativ angelegt war, sind die hier beschriebenen Erfahrungsfacetten zudem nicht als abschließende Kategorisierungen, sondern als hoffentlich weiterführende und neue Perspektiven erschließende Vorschläge zu verstehen. Natürlich ließen sich weitere Erfahrungsfacetten hinzufügen. Insbesondere abseits der Mainstream-Spiele tun sich zahlreiche Erlebnisdimensionen auf, die hier nicht erfasst werden konnten: beispielsweise in solchen Games, in denen die Exzessivität detaillierter Gewaltdarstellungen die der Mainstream-Spiele bei weitem übersteigt und sich so ein erweitertes Effektstaunen mit Humor verbindet; in Horrorspielen, in denen besonderer Wert auf die Erfahrung von Ekel bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt gelegt wird; in Modifikationen von Multiplayer-Ego-Shootern, in denen die Spieler beispielsweise miteinander eine Art Gefängnis simulieren und Dominanzverhältnisse zwischen Gefangenen und Wärtern erkunden; oder auch in semi-realistischen Militärsimulationen, bei denen große Spielergruppen nach tatsächlich existierenden militärischen Abläufen

kooperativ zusammenspielen; zahlreiche Beispiele ließen sich hinzufügen. Aber auch wenn all das hier keinen Platz finden kann, meine ich, dass die beschriebenen Facetten des Vergnügens die alltäglichen Erfahrungen mit Computerspielgewalt in Mainstream-Actiongames in ihren Grundzügen abdecken.

Für diejenigen LeserInnen, die die Studie nicht gänzlich oder kontinuierlich lesen konnten oder mochten, werden diese Facetten zum Abschluss noch einmal zusammengefasst. Alle anderen LeserInnen mögen getrost zum Ausblick springen, der auf wenigen Seiten der Frage nachgeht, was sich aus dieser Vielfalt der Erfahrungen letztlich lernen lässt.

Zusammenfassung

Der erste größere Abschnitt der Arbeit beschrieb das Vergnügen an ludisch-virtueller Gewalt als virtuell-körperlich. Im ersten Unterkapitel dazu standen solche Erfahrungen zur Debatte, die im Zuge des Angriffs auf computervermittelte Gegner gemacht werden. Darunter fällt erstens die Lust an audiovisuellen Effekten, die durch die kommunikative Emotionspraxis des Effektstaunens artikuliert wird. Auch wenn das Effektstaunen nicht nur in Zusammenhang mit Computerspielgewalt auftritt, stellten sich anhand der empirischen Materialien solche Momente als besonders bestaunenswert heraus, in denen Computerspielgewalt ausgeübt wird und vorzugsweise spektakuläre Effekte (Trefferanimationen, Explosionen, etc.) zu sehen sind. Anhand kommunizierender Emotionspraktiken der Artikulation von Einschlagslust (bspw. der Ausruf „Bäm!“) wurde darüber hinaus argumentiert, dass sich diese Prozesse von einer eher ‚passiven‘ Rezeption effektvoller Gewaltrepräsentationen (bspw. beim Fernsehen) unterscheiden. Hilfreich sind hier Denkansätze aus der Medienpsychologie und Medienwissenschaft, die ein Selbstwirksamkeitserleben beziehungsweise die Lust an kurzen Handlungsketten beim Computerspielen diskutieren. Insofern Spieler selbst aktiv und virtuell-körperlich am Geschehen beteiligt sind, machen sie bei der Ausübung von Computerspielgewalt die Erfahrung eigener Wirksamkeit.

Grundlage dieses Prozesses ist das enge Verhältnis von Spieler und Avatar, das ich in Anlehnung an Theorien aus der kulturwissenschaftlichen Technikforschung und der postphänomenologischen Technikphilosophie als *embodiment relation* beschreibe. Durch seinen Avatar wird der Spieler in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zur virtuellen Umgebung gesetzt und kann sein Tun darin als virtuell-körperlich erleben. Darauf aufbauend wurde beschrieben, dass auch die Art und Weise der virtuell-körperlichen Ausführung von Angriffen prägend für die gemachten emotionalen Erfahrungen in Actiongames ist. Die meisten zeitgenössischen Spiele bieten zahlreiche Variationen der virtuellen Gewaltausübung (mal heimlich und heimtückisch, mal laut und mit Wucht, mal mit hoher Präzision, usw.) an, aus denen Spieler ihren Vorlieben folgend wählen können. So werden virtuell-körperliche Tätigkeiten auf sehr unterschiedliche Weise als gekonnt, elegant und „schön“ erfahren. Ergänzt wird diese Erfahrungs-

dimension durch vorprogrammierte Animationen und Effekte, beispielsweise die Bullet Time-Zeitlupe, die es den Spielern erlauben, Computerspielgewalt als eine kreative und gestaltende Tätigkeit zu verstehen und zu praktizieren.

Die Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt hat zugleich eine soziale Dimension. In Auseinandersetzung mit medienpsychologischen Ansätzen wurde argumentiert, dass Spieler durch ihren Avatar ein quasi-soziales Verhältnis zu Computergegnern (in Singleplayer-Games) einnehmen können, was auch die Erfahrung der Ausübung von Computerspielgewalt bereichert. Verschiedene Überlegungen aus der Gewaltforschung zeigen, dass physische Gewalt (auch abseits des Computerspielens) ein Mittel der sozialen Unterwerfung sein kann. Kommunikative Emotionspraktiken von Spielern und Let's Playern (bspw. Schmährufe oder ein Auslachen der Gegner) machen nachvollziehbar, wie dieses Bedeutungs- und Emotionspotenzial physischer Gewalt auch in Actiongames aufgegriffen wird, um in der quasi-sozialen Auseinandersetzung mit Computergegnern emotionale Erfahrungen einer virtuell-körperlichen und zugleich sozial aufgeladenen Dominanz zu machen.

In Multiplayer-Games geschieht ähnliches, doch hier ist das Verhältnis zu den Gegnern nicht mehr nur quasi-sozial. Eine besondere Freude bei der Ausübung von Computerspielgewalt – so beschreiben es viele Spieler in Interviews – entsteht aus dem Wissen um den Ärger der Anderen. Weil die besiegten Gegner die ludisch-virtuellen Prozesse für voll nehmen und sich über ihre Niederlage ärgern, erfahren sich die überlegenen Spieler als dominant.

Die Frage nach Dominanzerfahrungen wirft zugleich auch die Frage nach spezifisch ‚männlichen' Qualitäten des Vergnügens an der Ausübung von Computerspielgewalt auf. Actiongames werden noch immer vor allem von männlichen Spielern gespielt und die Konversationsprozesse in Online-Sprachkanälen sind nicht selten von einem ‚männlichen Gehabe' geprägt. Das schlägt sich auch in den kommunizierenden Emotionspraktiken nieder, vor allem bei der Artikulation von Dominanzerfahrungen. Manche Spieler umschreiben den dominanten Sieg über Gegner durch Begriffe wie „ficken" oder „rapen". Dabei betreiben sie zugleich eine Form des *doing gender*, die eine spezifische Variante von dominanter Männlichkeit als Spielelement aufgreift. Diese Art der Männlichkeit wird aber nicht zwangsläufig ernst genommen, sondern die Akteure nehmen auf spielerische Weise darauf Bezug, um besondere emotionale Erfahrungen zu machen. Auch weibliche Spielerinnen können prinzipiell – das zeigen bereits wenige Beispiele – Freude an virtuell-körperlichen Dominanzerfahrungen haben und gerade dadurch vielleicht auch die eher als männlich konnotierte Praxis der Ausübung von Computerspielgewalt für sich entdecken.

Im zweiten Unterkapitel zur Facette virtuell-körperlicher Erfahrungen stand die Widerfahrnis von Computerspielgewalt zur Diskussion. Fast immer greift der Avatar nicht nur an, sondern Spieler werden durch die *embodiment relation* zu ihm auch virtuell-körperlich bedroht. Darunter fällt erstens die Erfahrung von positiv gedeutetem Stress (durch akute virtuell-körperliche Bedrohung), zweitens

die Erfahrung von positiv gedeuteter Spannung (durch die Erwartung einer bevorstehenden virtuell-körperlichen Bedrohung). Beide Erfahrungen werden beispielsweise in Let's Play-Videos, aber auch in Computerspielzeitschriften seit den 1980er-Jahren, regelmäßig zur Sprache gebracht. Zwischen Stress und Spannung schalten sich manchmal Schreckmomente ein, die insbesondere in Horrorspielen zum festen Repertoire vergnüglicher Erfahrungen gehören. Die Lust an solchen Arten der Widerfahrnis ludisch-virtueller Gewalt knüpft an das an, was mit kunst- und medienwissenschaftlichen Konzepten als die Erfahrung des Erhabenen beschrieben werden kann: eine Art und Weise, Schreckliches als ästhetisch zu erleben. Durch die *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar wird die dafür notwendige Gleichzeitigkeit von körperlicher Eingebundenheit und Distanz zum Geschehen ermöglicht.

Bei der Widerfahrnis von Computerspielgewalt verweisen Spieler außerdem häufig sehr konkret auf die Affizierung ihrer faktischen physischen Körper durch das Spielgeschehen. Besonders deutlich wird dieser Aspekt in einer populären Variante von Let's Play-Videos, in denen sich die Akteure selbst beim Spielen von Horrorgames filmen und die Affizierung ihrer Körper damit zur Schau stellen. Reaktionen wie Herzklopfen, Schweißausbrüche, Zittern oder unkontrolliertes Aufschreien werden zu Bestandteilen einer letztlich von Neugier geleiteten Entdeckung der eigenen Körperlichkeit.

Häufig endet die Widerfahrnis von Computerspielgewalt mit Verletzungen oder dem Tod des eigenen Avatars. Spieler und Let's Player artikulieren immer wieder eine emphatische Einfühlung in solche Momente, indem sie etwa durch Ausrufe wie „Aua!" Schmerz ausdrücken. Dieser Schmerz ist kein physischer, sondern er bringt ein emotionales Sich-Einlassen auf den Spielprozess zur Sprache, innerhalb dessen jeder Treffer das Leben des Avatars in zunehmendem Maße bedroht. Eine sinkende Lebensenergie steigert die Erfahrung von positiv gedeutetem Stress und schafft Spannungshöhepunkte im Spielverlauf.

Der Tod des eigenen Avatars sorgt hingegen immer wieder für Frustmomente, die mal ernst genommen, mal mit Leichtigkeit überspielt werden. Doch auch hier geht es letztlich um seine Funktion innerhalb eines als positiv gedeuteten Vergnügens. Erst die Sterblichkeit des eigenen Avatars gibt den Spielern die Möglichkeit, sprichwörtlich etwas aufs Spiel zu setzen. Das empirische Material zeigt, wie die dadurch entstehenden Frustmomente letztlich zu Zwischenstufen auf dem Weg zur Intensivierung positiv gedeuteter emotionaler Erfahrungen in der Ausübung von Computerspielgewalt werden.

Im dritten Unterkapitel zu virtuell-körperlichen Erfahrungen ging es schließlich darum, wie sich letztere durch die Aufrüstung des Avatars erweitern und variieren lassen. Zentral ist hier die doppelte Funktion virtueller Waffen. Sie dienen erstens als Erweiterungen der *embodiment relation* zwischen Spieler und Avatar, die neue Aktionspotenziale zur Ausübung ludisch-virtueller Gewalt erschaffen. Diese Aktionspotenziale werden nicht nur zum Knotenpunkt einer von den Spielern als interessant empfundenen Zirkulation von Fachwissen, sondern sie

vergrößern vor allem den Variantenreichtum virtuell-körperlicher Erfahrungen wie Effektstaunen, Einschlagslust, Gekonntheit und Eleganz in der Ausübung von Computerspielgewalt. Darüber hinaus haben Waffen eine zweite Funktion als ästhetische Objekte der Anschauung. Schon der Blick in die Computerspielgeschichte zeigt, dass virtuelle Waffen früh als schön gedeutet und bestaunt wurden. Zeitgenössische Spiele bieten den Akteuren zahlreiche Möglichkeiten, um das Design virtueller Objekte ihrem eigenen Geschmack anzupassen oder besonders aufwendig zu gestalten, was wiederum zum Faktor innerhalb sozialer Aushandlungsprozesse von Spielergruppen werden kann. Mit der gleichen Doppelfunktion wie Waffen (als Aktionspotenziale einerseits und Objekte ästhetischer Anschauung andererseits) werden beispielsweise auch virtuelle Rüstungen oder virtuelle Kampfmaschinen in das Vergnügen eingebunden. Ein Beispiel für letztere sind virtuelle Panzer, die Spielern in besonderer Weise Effektstaunen, Einschlagslust und Dominanzerfahrungen ermöglichen, wobei sie zugleich als schöne Objekte gedeutet werden.

Virtuelle Gegenstände sind in Actiongames aber selten von vornherein einfach da: Sie müssen erkämpft und erworben werden. Und auch Avatare wachsen (bspw. in MMORPGs) meist erst durch kontinuierliches Kämpfen zu starken und gut ausgerüsteten virtuellen Körpern heran. Der Prozess des permanenten Sammelns von Gegenständen und des Trainierens des eigenen Avatars wird als Looten und Leveln bezeichnet. Für viele Spieler ist dieser Prozess wichtig und bringt eine eigene Erfahrungsqualität mit sich: Einerseits wird er regelrecht als Arbeit empfunden, andererseits ermöglicht gerade die Mühseligkeit des Prozesses eine Freude am Aufbauen und Weiterentwickeln eines virtuellen Körpers. Auch dieses Vergnügen ist untrennbar an ludisch-virtuelle Gewalt gekoppelt, insofern erstens die Weiterentwicklung des eigenen Avatars nur durch das Kämpfen erreicht werden kann und zweitens die erworbenen Aktionspotenziale erst im Kampf gegen (noch stärkere) Gegner wirksam und damit bedeutungsvoll werden.

Während die virtuell-körperlichen Erfahrungen in ihren Grundzügen für einen Großteil der Actiongames prägend sind, beschäftigten sich die folgenden Kapitel mit solchen Erfahrungsfacetten, die je nach Spiel, Spieler und Spielkultur unterschiedlich wichtig werden können. In Kapitel 4 wurde das Vergnügen an Computerspielgewalt als kompetitiv und kooperativ beschrieben. Im Anschluss an kulturanthropologische Überlegungen zu Kulturen des Kompetitiven verstehe ich dabei kompetitive Praktiken als Praktiken des Vergleichens von Leistung. Bereits seit den 1980er-Jahren dient die erfolgreiche Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt in Computerspielkulturen als ein zentrales Mittel des Leistungsvergleichs. Wer durch das Abschießen zahlreicher Gegner den Highscore knacken kann, beweist Konzentrationsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und strategisches Denken. Auch in modernen Multiplayer-Games sind verschiedene Varianten von Highscores noch immer prägend. Die Bedeutung der sogenannten „Kill-Death-Ratio" demonstriert, wie Kills in Multiplayer-Ego-Shootern zu zentralen Leistungsindikatoren werden und das Gefühl vermitteln, besser als die anderen

gewesen zu sein. Ähnlich können beispielsweise die „Damage per Second"-Werte in MMORPGs fungieren, durch die der eigene Avatar gewissermaßen zu einer wandelnden Highscore-Tabelle wird.

Besonders komplex wird der Leistungsvergleich aber dort, wo man nicht nur darum spielt, besser als die anderen gewesen zu sein, sondern wo man sich durch die direkte virtuell-körperliche Konfrontation mit anderen misst. Rund um Ego-Shooter wie *Counter-Strike* haben sich längst Spielkulturen gebildet, die sich an bekannten Sportkulturen orientieren und deren Konventionen auf neue Weise aufgreifen. Die für die vorliegende Studie beobachteten LAN-Partys demonstrieren, wie im sogenannten „Electronic Sport" aus Kriegsspielen sportlich ausgetragene Wettkämpfe gestaltet werden, wobei kommunizierende, mobilisierende und regulierende Emotionspraktiken auf diese Sportlichkeit Bezug nehmen, um die Freude am Leistungsvergleich zu intensivieren. Computerspielgewalt erweist sich anhand der ethnografischen Materialien als ein besonders geeignetes Mittel der Praktiken des Vergleichens, da ihre Bedeutungs- und Emotionspotenziale ein Spiel mit Artikulationen von Dominanz und virtuell-körperlicher Überlegenheit erlauben, aus der sich wiederum komplexe emotionale Prozesse der (als sportlich verstandenen) Dominanz und Demütigung, des Wieder-Aufraffens und Sich-Durchsetzens ergeben.

Solche kompetitiven gehen häufig mit kooperativen Erfahrungen einher. Für viele Spieler hat das *gemeinsame* Kämpfen eine besondere emotionale Qualität, weil die dabei gemachten Erfahrungen geteilt und dadurch intensiviert werden können. Auch hier zeigte sich, dass Computerspielgewalt diesen Prozess begünstigt, insofern sie die Spieler Extremsituationen ausliefert, in denen man aufeinander angewiesen ist und nur gemeinsam überleben kann. Dadurch entstehen aus der Masse der Erfahrungen herausragende Momente, die auch gemeinsam erinnert und gefeiert werden. In diesen Prozess werden zugleich Praktiken des Schenkens von wertvollen Gegenständen oder des Helfens in brenzligen Situationen eingebunden, durch die Spielergruppen zu *emotional communities* zusammenwachsen. Deren Aufgabe ist nicht nur die Organisation des Spielablaufs, sondern vor allem die Aushandlung gemeinsamer Arten und Weisen des Fühlens und die permanente Reflexion dieses Fühlens. Innerhalb von *emotional communities* wird beispielsweise mit Erfolgen bei der Ausübung von Computerspielgewalt geprahlt und man lobt sich gegenseitig dafür, was die positiven Deutungen dieser Tätigkeit diskursiv als wünschenswert vermittelt. Allerdings kommt es in Gruppen, wo Spieler nicht die gleichen Erfahrungsfacetten wertschätzen oder sich nicht loyal zueinander verhalten, auch schnell zu Abspaltungen und Ausgrenzungen. In manchen Spielen kristallisieren sich dadurch besonders professionell und streng organisierte Gruppen heraus, in denen Selbstdisziplinierung und hart erworbenes Erfahrungswissen zu Knotenpunkten der Zirkulation von Anerkennung und Stolz werden.

Kapitel 5 beschrieb schließlich, wie Computerspielgewalt als Bestandteil von Narrativen und sozialen Dynamiken das Spielvergnügen dramatisch aufladen

kann. Insofern die Ausübung physischer Gewalt in unserem Alltag nur unter sehr spezifischen Voraussetzungen als gerecht gilt, können Computerspiele durch narrative Inszenierungen den Eindruck einer zu Unrecht widerfahrenen ludisch-virtuellen Gewalt erzeugen. Wenn Spieler sich in Singleplayer-Games auf die angebotenen Narrative einlassen – so zeigen es insbesondere Let's Play-Videos und deren Kommentare –, kann die Widerfahrnis einer als ungerecht gedeuteten Gewalt mit Erfahrungen von Traurigkeit und Wut einhergehen. Daraus entsteht mitunter eine emotionale Abneigung gegen die computergesteuerten Gegner, was vor allem durch Beschimpfungen zum Ausdruck gebracht wird. Vor dem Hintergrund einer solchen Abneigung wird dann die virtuelle Gegengewalt gegen die als böse markierten Feinde als eine erstrebenswerte, weil Gerechtigkeit übende Tätigkeit gedeutet. In Anlehnung an Überlegungen aus der Film- und Fernsehrezeptionsforschung wurde hier argumentiert, dass die Widerfahrnis ungerechter ludisch-virtueller Gewalt diese Gegengewalt motiviert, legitimiert und die durch ihre Ausübung gemachten Erfahrungen in positiv gedeutetem Sinne intensiviert.

In Multiplayer-Games sind die Spielnarrative für die Spieler zwar meist weniger wichtig, doch auch hier greifen ganz ähnliche emotionale Prozesse. Insbesondere in solchen Spielen, in denen die Gamer viele Entscheidungsfreiheiten haben und sich somit gegenüber ihren menschlichen Gegnern ungerecht verhalten können, kann eine gegenseitige Abneigung entstehen. In Bezug auf verfeindete Spielergruppen, die sie als böse betrachten, sprechen manche Gamer sogar von Hass. Dabei zeigen die empirischen Materialien, dass sich die dadurch artikulierte Feindschaft *nicht* auf die Person hinter dem jeweiligen gegnerischen Avatar richtet, sondern zum spielimmanenten Selbstzweck wird, insofern sie die Erfahrung einer radikalisierten und dadurch dramatisch aufgeladenen emotionalen Positionierung erlaubt. Aus dieser Situation heraus ergeben sich auch in Multiplayer-Games vielschichtige Dynamiken der Rache. Teils führen gegnerische Clans regelrechte Fehden gegeneinander, wobei das Vernichten der besonders verhassten Feinde aus der Masse der Erfahrungen positiv herausragt und zugleich besonders erinnerungswürdige Momente erschafft, die mit Verbündeten geteilt werden können.

Allerdings können Spieler nicht nur an einer als gerecht gedeuteten Rache, sondern auch an der gezielten Ausübung einer als ungerecht gedeuteten ludisch-virtuellen Gewalt Spaß haben. Let's Play-Videos zeigen häufig, wie Spieler dezidiert *feeling rules* überschreiten, um dadurch ein deviantes Fühlen zu erleben, was sie als positiv deuten. Im Anschluss an Ansätze aus der Humorforschung wurde argumentiert, dass dabei die Erzeugung von humorvollen Inkongruenzen besondere Erfahrungen entstehen lässt. Dabei geht es nicht einfach darum, durch eine virtuelle Tätigkeit die im Nicht-Spiel-Alltag geltenden Verhaltensregeln zu überschreiten, sondern sich bei der virtuellen Überschreitung auch *gut* zu fühlen. Dieses deviante Fühlen wird von Let's Playern zugleich als Überschreitung reflektiert oder es wird mit moralischer Empörung kokettiert, was jene emotionsbezogenen Inkongruenzen nochmals deutlicher hervorhebt. So können Spieler

beispielsweise das Überfahren von unschuldigen computergesteuerten PassantInnen oder auch virtuelle Amokläufe als lustig gestalten und empfinden. In vielen Multiplayer-Games hingegen gibt es zwar keine Unschuldigen, da alle Spieler kämpfend beteiligt sind, aber gerade dort, wo Spieler viele Entscheidungsfreiheiten haben, können sie *feeling rules* gezielt überschreiten und durch das zugleich als fies und als positiv gedeutete Ärgern anderer Gamer humorvolle Inkongruenzen herbeiführen.

Wie das abschließende Kapitel 6 demonstrierte, überschreitet der Prozess ludisch-virtueller Gewalt dabei auch immer wieder die Grenze hin zum Nicht-Vergnüglichen. Ein Blick in die Computerspielgeschichte zeigt, dass in den 1980er- und frühen 1990er-Jahren positive Deutungen von Computerspielgewalt alles andere als selbstverständlich waren. Oft hatten die TesterInnen der damaligen Zeit moralische Bedenken und dementsprechend zwiespältig war die Freude am Spiel mit virtueller Gewalt. Langsam setzte sich aber eine Grundhaltung durch, derzufolge der Spaß an der virtuellen Form einer eigentlich als nicht-vergnüglich geltenden Tätigkeit legitim und öffentlich vertretbar war. Heute gehören die überwiegend positiven Deutungen des Vergnügens an ludisch-virtueller Gewalt zum *common sense* von Computerspielkulturen.

Seit einigen Jahren wird aber auch das Potenzial negativ gedeuteter Erfahrungen neu entdeckt. Spieler werden beispielsweise mit Massakern an Zivilisten oder auch Folter konfrontiert, die sie mitunter selbst virtuell durchführen müssen. Nicht immer sind solche Momente auf Effekthascherei ausgelegt, sondern sie dienen auch der Konfrontation der Akteure mit der nicht-vergnüglichen Seite physischer Gewalt. Let's Play-Videos zeigen, wie sich Spieler auf diese Momente einlassen und sich beim Spielen ernsthaft schlecht fühlen, wodurch Prozesse der kritischen Reflexion (über physische Gewalt im Allgemeinen oder auch den spielerischen Umgang mit ihren Repräsentationen) angeregt werden können. In solchen Single- und Multiplayer-Games, in denen Spieler Entscheidungsfreiheiten haben, können sich durch die Ausübung von als ungerecht gedeuteter Computerspielgewalt – wenn diese keine humorvollen Inkongruenzerfahrungen erzeugt – sogar ernstgenommene Schuldgefühle einstellen. Spätestens hier wird die ganze Bandbreite der Bedeutungs- und Emotionspotenziale ludisch-virtueller Gewalt deutlich, die das Vergnügen an Computerspielgewalt so vielfältig macht.

Ausblick

Die Vielfalt der Erfahrungsfacetten soll abschließend nicht auf einen kleinsten gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden. In unterschiedlichen Spielprozessen und für unterschiedliche Akteure sind einzelne von ihnen unterschiedlich wichtig und präsent. Hervorzuheben bleibt allerdings, dass sie dabei nicht nur neben- oder nacheinander stehen, sondern sich permanent ineinander verschränken. Erwähnt wurde beispielsweise bereits, wie sich die Erfahrung von Dominanz in kompetitive Erfahrungen einschreibt und diese bereichert; oder wie der Frust

über das Sterben des eigenen Avatars durch die in das Looten investierte Arbeit um ein Vielfaches intensiviert wird; oder wie die Feindschaft zu anderen Spielergruppen zugleich den Zusammenhalt der eigenen Spielergruppe und ihre Funktion als *emotional community* stärken kann. Zahlreiche solche Verschränkungen ließen sich anfügen. Kurzum: Die hier nacheinander beschriebenen Erfahrungsfacetten sind zugleich auf vielfältige Weise miteinander verbunden, ergänzen und bereichern sich gegenseitig. Genau darauf soll der Begriff der Facetten letztlich verweisen: ein Phänomen, das sich in vielen Dimensionen von eigener Qualität ausprägt, das zugleich aber durch einen gemeinsamen Kern zusammengehalten wird. Dieser Kern ist die ludisch-virtuelle Gewalt.

Abschließend bleibt zu fragen, welchen weiterführenden Erkenntnisgewinn die Einsicht in diesen Facettenreichtum der Erfahrungen letztlich bringt. Was kann man aus einer solchen ethnografischen Studie für die rund um Computerspielgewalt schwelenden Konflikte zwischen Spielenden und kritischen Außenstehenden, und was für die Forschung zu Computerspielgewalt lernen?

Wie einleitend erwähnt, wurde im bisherigen Diskurs rund um Computerspielgewalt fast nie danach gefragt, was eigentlich das Vergnügen von Millionen Menschen daran ausmacht. Das ist auch deshalb ein Versäumnis, weil dieses Vergnügen dadurch implizit simplifiziert wird. Viele Studien oder populärwissenschaftliche und journalistische Erörterungen scheinen als gegeben hinzunehmen, dass in Actiongames eine (nicht näher spezifizierte) Form der Gewalt stattfindet und dass diese Gewalt den Spielern Spaß macht. In den Mittelpunkt werden vor allem die Software-Programme gerückt und das, was diese den Spielern anbieten, oder es wird die Frage gestellt, wie diese Angebote auf die Spieler wirken. Dahinter scheint die Vorstellung zu stehen, dass die Spieler diese Angebote stets unreflektiert aufgreifen und linear umsetzen.

Die vorliegende Studie zeigt, wie problematisch diese implizite Vorannahme ist. Das heißt nicht, dass es unwichtig wäre, was die jeweilige Software an Repräsentationen und Möglichkeiten bietet. Aber die ethnografische Perspektive demonstriert, dass Computerspielen immer ein Prozess ist, der sowohl die Potenziale eines Spiels als auch spezifische Nutzungsweisen der Spieler mit einschließt. Dieser Perspektive entsprechend habe ich in der Studie wiederholt versucht hervorzuheben, wie durch die spezifischen Nutzungsweisen der Spieler die Emotionspotenziale virtueller Gewalt genutzt und dadurch sehr unterschiedliche emotionale Erfahrungen *gemacht* werden. Unabhängig davon, dass die erkundeten Erfahrungsfacetten niemals vollständige Repräsentativität beanspruchen können, zeigt das empirische Material sehr deutlich, dass das Vergnügen an Computerspielgewalt ohne einen Blick für dieses Machen nicht verstanden werden kann.

Damit verbunden ist eine grundsätzliche Aufforderung an alle, die sich analytisch mit Computerspielgewalt, auch aus pädagogischer oder an Medienwirkungen interessierter Perspektive beschäftigen: Es genügt nicht, nur auf die Software-Programme zu schauen. Und genauso wenig genügt es, die Spieler in vom Spielprozess losgelösten Gesprächssituationen nach ihrer Meinung zu fragen.

Jede ernstzunehmende Analyse von und auch jede ernstzunehmende Kritik an Computerspielgewalt muss zumindest in Grundzügen die tatsächlichen Spielprozesse beachten. Denn nur hier zeigt sich, was Computerspielgewalt in der jeweiligen Situation *ist*.

Inwiefern das dadurch generierte Wissen wertende Urteile erlaubt, ist eine schwierige Frage. Für manche LeserInnen mag sich während der Lektüre der vorliegenden Studie die Frage gestellt haben, wie ich als Forschender, der sich mehrere Jahre mit Computerspielgewalt beschäftigt hat, die entsprechenden Spielprozesse moralisch und auch im Hinblick auf pädagogische Fragen bewerten würde. Selbst die in akademisch-neutraler Distanzierung geübten ErstleserInnen der Studie kommentierten die beschriebenen Spielprozesse mitunter durch Adjektive wie „krass" oder „erschreckend". Es scheint, dass eine Auseinandersetzung mit Computerspielgewalt auf die eine oder andere Weise zur wertenden Positionierung drängt. Dennoch werde ich mich ihr entziehen, oder es zumindest weiterhin versuchen. Deshalb noch einmal in aller Deutlichkeit: Die vorliegende Arbeit möchte weder das Vergnügen an Computerspielgewalt verteidigen noch darüber in irgendeiner Weise negativ urteilen.

Ich bleibe bei dieser Haltung nicht nur aus Überzeugung von ihrem analytischen Mehrwert, sondern auch aufgrund meiner eigenen emotionalen Erfahrungen. Auch ich selbst habe vieles von dem in der Feldforschung Erlebten als „krass" und „erschreckend" empfunden, vor allem dann, wenn ich eine kritisch-reflektierende Außenperspektive einnahm und mir vergegenwärtigte, aus welchen Bezügen zu faktischer physischer Gewalt die entsprechenden Erfahrungen resultierten. Zugleich habe ich durch meine Teilnahme aber auch gelernt, wieviel Vergnügen man an Computerspielgewalt haben kann, wenn man ‚die Moral' beiseite lässt. Ich bin der festen Überzeugung, dass es den meisten Computerspielern ähnlich geht, außer dass sie sich seltener mit jener Außenperspektive konfrontieren. Sie können sehr wohl die Vorbehalte gegenüber ihrem Hobby nachvollziehen. Doch der alles entscheidende Faktor ist letztlich, dass Computerspielgewalt für viele Menschen als Vergnügen einfach zu gut funktioniert, als dass sie dieses Potenzial ungenutzt lassen möchten.

Mit diesem Argument mag so mancher unzufrieden sein. Doch ich verstehe diese Feststellung nicht als Ausweichmanöver vor einer kritisch-wertenden Debatte, sondern vielmehr als einen Anfang, um sie differenzierter zu führen. Zu dieser Art einer kritischen Debatte könnte dann auch die vorliegende Studie einen Beitrag leisten, auch wenn sie selbst weder positiv noch negativ wertet, und zwar in zweierlei Hinsicht.

Erstens: Indem sie zeigt, *wie* der spielerische Umgang mit computervermittelten Repräsentationen physischer Gewalt Vergnügen macht, demonstriert die Studie das einzigartige Emotionspotenzial ludisch-virtueller Gewalt. Was macht diese Einzigarktigkeit aus? Mehrere Antworten auf diese Frage sind nötig. Der wichtigste Faktor sind sicherlich die Eigenschaften faktischer physischer Gewalt. Diese ist erstens ein Prozess, in dem etwas beschädigt oder zerstört wird. Insofern

sie dadurch stets eine physische Veränderung bewirkt, kann sie grundsätzlich als Gestaltungsvorgang und dabei ästhetisch wahrgenommen werden. Zugleich ist physische Gewalt aber mit vielfältigen sozialen Bedeutungen verflochten. Sie ist vor allem ein bedeutungsvolles Mittel der physischen Unterwerfung und damit der Herstellung von sozialer Überlegenheit und Unterlegenheit. Das verleiht ihr das Potenzial zur Mobilisierung entsprechender sozioemotionaler Erfahrungen. Diese Bedeutung von physischer Gewalt ist aber niemals rein abstrakt. Ich verweise nochmals auf Heinrich Popitz' Argumentation, dass Gewalt für den Menschen *immer* machbar ist und genau dadurch zu einer Grundkonstante menschlichen Daseins wird, auch wenn man gerade nicht akut physische Gewalt ausübt beziehungsweise sie einem widerfährt (vgl. auch Kap. 3.1.5). Wendet man dieses Argument praxistheoretisch, dann wäre von einem inkorporierten Wissen auszugehen, das alle Menschen in ihren Körpern tragen. Mit anderen Worten: Die Bedeutungen physischer Gewalt sind in jeden menschlichen Körper eingeschrieben. Das ist deshalb entscheidend, weil diese Bedeutungen somit auch universell verständlich sind, auf eine körperliche und auch emotionale Weise. Zusätzlich zu diesem körperlichen Verstehen ist physische Gewalt in unserer Gesellschaft aber auch mit hochkomplexen Netzwerken aus Regeln verwoben, die sie in besonderen Fällen tabuisieren, in anderen nahelegen oder sogar explizit einfordern. Diese Regeln sind nicht nur juristisch und kulturell, sondern immer auch emotional. In unterschiedlichen Situationen fordert physische Gewalt unterschiedliche Gefühle ein – gemein haben sie lediglich, dass sie verhältnismäßig stark sind und emotional polarisieren. All das muss mitgedacht werden, wenn man verstehen möchte, wie physische Gewalt zu dem wird, was Trutz von Trotha treffend eine „Wirklichkeit der Gefühle" nannte.[1] Sie strotzt geradezu vor Potenzialen, um Akteure emotionale Erfahrungen machen zu lassen.

Normalerweise findet das in nicht-vergnüglichen Kontexten statt, doch genau wegen dieser Potenziale werden Repräsentationen physischer Gewalt eben auch in sehr unterschiedlichen populärkulturellen Kontexten genutzt. Solche Repräsentationen haben sich beispielsweise als beliebtes Element der populären Literatur wie auch des Films und Fernsehens und natürlich verschiedener nicht-computergestützter Spielformate erhalten – ganz zu schweigen von hunderten Jahren Geschichte der bildenden Künste, in deren Kontexten die Darstellung von Gewalt ein wichtiger Bestandteil ästhetischen Vergnügens war und ist. Computerspielgewalt ist aus dieser Perspektive nicht mehr und nicht weniger als die konsequente Fortsetzung einer langen Tradition. In mancher Hinsicht kann sie andere Formate sogar überbieten. Dafür ist vor allem ihre Virtualität ausschlaggebend (vgl. dazu auch Kap. 2.2.3), die eine besonders detaillierte Repräsentation physischer Gewalt und eine aktive Nutzung dieser Repräsentationen durch die Spieler erlaubt. Diese Form der Aktivität ist virtuell-körperlich (vgl. dazu auch Kap. 3.1.3), was zum entscheidenden Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu

1 | Von Trotha: Zur Soziologie der Gewalt, S. 26.

anderen populären Nutzungsweisen von Repräsentationen physischer Gewalt wird. Computerspielgewalt verbindet dadurch im Hinblick auf die Nutzung der Emotionspotenziale physischer Gewalt die Stärken des Films, der Literatur und der bildenden Künste mit denen eines körperlich aktiven Spiels. Mehr noch: Die Virtualität ermöglicht zugleich die permanente Vergegenwärtigung des metakommunikativen Zustands als ein nicht-ernstgemeintes Spiel im Sinne Gregory Batesons (vgl. auch Kap. 2.2.4). Auf spielerische Weise kann sie zum Element eines von Konsequenzen befreiten Gegeneinanders, des Miteinanders, der dramatischen Aufladung, des devianten Verhaltens oder auch ambivalenter Erfahrungen und kritischer Reflexion werden. Vergegenwärtigt man sich die Verflechtung dieser Potenziale, wird deutlich, dass ludisch-virtuelle Gewalt nicht nur eine weitere, sondern in vielerlei Hinsicht eine besonders effektive Art und Weise ist, um die Emotionspotenziale physischer Gewalt zum Vergnügen zu nutzen.

Damit hilft die Studie also hoffentlich zu verstehen – auch wenn sie diese Frage niemals allgemeingültig und in einem deterministischen Sinne klären kann –, was so vielen Menschen eigentlich so viel Vergnügen an Computerspielgewalt bereitet. Und damit unterstreicht sie zugleich, dass Computerspielgewalt nicht so leicht durch andere Prozesse zu ersetzen ist – zumindest dann nicht, wenn wir davon ausgehen, dass viele Menschen in unserer Erlebnisgesellschaft grundsätzlich nach positiv gedeuteten emotionalen Erfahrungen durch Vergnügen streben.

Zweitens möchte die Studie zugleich zeigen, welche verschiedenen emotionalen Erfahrungen durch Computerspielgewalt machbar sind und einen emotional nachvollziehbaren Einblick in diese verschiedenen Erfahrungsdimensionen geben. Aus meiner Sicht wäre es an der Zeit, bei kritischen Debatten rund um sogenannte Killerspiele die sehr unterschiedlichen Erfahrungsfacetten in ihren jeweils individuellen Spezifika zu diskutieren und auch bei der Frage nach Medienwirkungen – wenn man sie denn stellen möchte – die Existenz unterschiedlicher Praktiken und Erfahrungsweisen anzuerkennen, anstatt Computerspielgewalt zu pauschalisieren und zu simplifizieren.

Die vorliegende Studie versteht sich also als Grundlage und Aufforderung zum differenzierten Weiterdiskutieren. Und das gilt nicht nur für die Seite der Außenstehenden. Auch die Spieler selbst tendieren häufig zu Pauschalisierungen und wollen ganz grundsätzlich keine Kritik an ihrem Hobby gelten lassen. Vielleicht wäre es auch hier an der Zeit, sich zu fragen, welche emotionalen Erfahrungen man mit Computerspielgewalt überhaupt machen *möchte*. Denn sie sind nicht alle gleich. Vielleicht sind manche von ihnen kritischer zu betrachten als andere, und vielleicht bleiben manche Potenziale von Computerspielgewalt noch zu häufig ungenutzt. Wenn die gesellschaftspolitische Debatte um Computerspielgewalt voranschreiten soll, müssten jedenfalls beide Seiten festgefahrene Vorstellungen und Habitualisierungen rund um dieses Vergnügen aufbrechen und es besser verstehen lernen. Wenn die am Diskurs Beteiligten das aber tun und sich dadurch auf eine differenziertere Diskussion einlassen würden, wäre bereits viel gewonnen.

Literatur und Anhang

Literatur

Aarseth, Espen: Doors and Perception. Fiction vs. Simulation in Games. In: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies 9 (2007), S. 35-44.

Abu-Lughod, Lila/Lutz, Catherine (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990.

Abu-Lughod, Lila/Lutz, Catherine: Introduction. Emotion, Discourse, and the Politics of Everyday Life. In: Dies. (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 1-23.

Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. In: Ästhetik und Kommunikation 41 (2010), H. 148, S. 99-107.

Alkemeyer, Thomas u.a.: Aufs Spiel gesetzte Körper. Eine Einführung in die Thematik. In: Dies. (Hg.): Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur. Konstanz 2003, S. 7-15.

Andrin, Muriel: Back to the „Slap“. Slapstick's Hyperbolic Gesture and the Rhetoric of Violence. In: Tom Paulus/Rob King (Hg.): Slapstick Comedy. New York 2010, S. 226-235.

Appadurai, Arjun: Topographies of the Self. Praise and Emotion in Hindu India. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 92-112.

Bahl, Anke: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997.

Bareither, Christoph u.a.: Alltag mit Facebook. Methodologische Überlegungen und ethnographische Beispiele. In: Falk Blask/Joachim Kallinich/Sanna Schondelmayer (Hg.): Update in Progress. Beiträge zu einer ethnologischen Medienforschung. Berlin 2013, S. 29-46.

Bareither, Christoph: Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie. Tübingen 2012.

Bareither, Christoph: Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen. In: Timo Heimerdinger/Silke Meyer (Hg.): Äußerun-

gen. Die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der Europäischen Ethnologie. Wien 2013, S. 119-137.

Bareither, Christoph: Vergnügen als Doing Emotion. In: Kaspar Maase u.a. (Hg.): Medien – Macher – Publika. Beiträge der Europäischen Ethnologie zu Geschmack und Vergnügen. Würzburg 2014, S. 36-49.

Bareither, Christoph: Wie ethnographiert man Vergnügen? Zur Erforschbarkeit von Erfahrungsqualitäten. In: Ders./Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 196-209.

Barthes, Roland: The Pleasure of the Text. New York 1975.

Bartsch, Anne/Eder, Jens/Fahlenbrach, Kathrin: Einleitung. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medien. In: Dies. (Hg.): Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote. Köln 2007, S. 8-38.

Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007 [vorgetragen erstmals 1954], S. 193-207.

Bausinger, Hermann: Lachkultur. In: Thomas Vogel (Hg.): Vom Lachen. Einem Phänomen auf der Spur. Tübingen 1992, S. 9-23.

Bausinger, Hermann: Technik im Alltag. Etappen der Aneignung. In: Zeitschrift für Volkskunde 77 (1981), S. 227-242.

Bausinger, Hermann: Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen. In: Ders. u.a.: Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, S. 17-30.

Bausinger, Hermann: Zur Theoriefeindlichkeit der Volkskunde. In: Ethnologia Europea 2/3 (1970), S. 55-58.

Bechdolf, Ute: Kulturwissenschaftliche Medienforschung. Film und Fernsehen. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2001, S. 251-276.

Beck, Stefan: media.practices@culture. Perspektiven einer Kulturanthropologie der Mediennutzung. In: Ders. (Hg.): Technogene Nähe. Ethnographische Studien zur Mediennutzung im Alltag. Münster 2000, S. 9-20.

Beck, Stefan: Umgang mit Technik. Kulturelle Praxen und kulturwissenschaftliche Forschungskonzepte. Berlin 1997.

Behr, Katharina-Maria/Klimmt, Christoph/Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 225-240.

Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld 2012.

Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin 2013.

Bendix, Regina: Was über das Auge hinausgeht. Zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 102 (2006), S. 71-84.

Binder, Beate: Technikstile. Geschlechtsspezifische Aspekte bei der Nutzung technischer Geräte als Gestaltungsmittel im Wohnbereich. In: Bettina Heinrich u.a. (Hg.): Gestaltungsspielräume. Frauen in Museum und Kulturforschung. Tübingen 1992, S. 89-107.

Boellstorff, Tom u.a.: Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Methods. Princeton/Oxford 2012.

Boellstorff, Tom: Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton u.a. 2008.

Bongaerts, Gregor: Soziale Praxis und Verhalten – Überlegungen zum Practice Turn in Social Theory. In: Zeitschrift für Soziologie 36 (2007), H. 4, S. 246-260.

Bönisch-Brednich, Brigitte: Autoethnografie. Neue Ansätze zur Subjektivität in kulturanthropologischer Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 108 (2012), H. 1, S. 47-63.

Bonz, Jochen: Fußballbegeisterung – Annäherungen an einen überwältigenden Untersuchungsgegenstand. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Würzburg 2013, S. 95-113.

Bopp, Matthias/Wiemer, Serjoscha/Nohr, Rolf F.: Shooter. Eine Einleitung. In: Dies. (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 7-20.

Bopp, Matthias: „Killerspiele" – Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung. In: Ders./Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 183-216.

Borutta, Manuel/Verheyen, Nina: Vulkanier und Choleriker? Männlichkeit und Emotion in der deutschen Geschichte 1800-2000. In: Dies. (Hg.): Die Präsenz der Gefühle. Männlichkeit und Emotion in der Moderne. Bielefeld 2010, S. 11-39.

Bösch, Frank/Borutta, Manuel (Hg.): Die Massen bewegen. Medien und Emotionen in der Moderne. Frankfurt a.M./New York 2006.

Bourdieu, Pierre: Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabylischen Gesellschaft. Frankfurt a.M. 1979.

Bourdieu, Pierre: Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft. Frankfurt a.M. 1987.

Brenneis, Donald: Shared and Solitary Sentiments. The Discourse of Friendship, Play and Anger in Bhatgaon. In: Catherine Lutz/Lila Abu-Lughod: (Hg): Language and the Politics of Emotion. Cambridge/New York/Paris 1990, S. 113-125.

Brey, Philip: Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty. In: Metaphysics, Epistemology, and Technology. Research in Philosophy and Techno-

logy 19 (2000), Reprint, S. 1-14. http://www.utwente.nl/bms/wijsb/organiza tion/brey/Publicaties_Brey/Brey_2000_Embodiment.pdf

Brey, Philip: The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. In: Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 42-54.

Brincken, Jörg von: Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen. In: Ders./Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München 2012, S. 219-238.

Brincken, Jörg von: Ganz schön gewaltige Bilder. Zack Snyder's Film 300 (Vortrag vom 26.01.2009), S. 1-9. http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/ki no/kino_pdf/brincken_300.pdf

Bruner, Edward M.: Experience and Its Expressions. In: Victor W. Turner/Ders. (Hg.): The Anthropology of Experience. With an Epilogue by Clifford Geertz. Urbana/Chicago 1986, S. 3-30.

Butler, Mark: Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias/Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Weimar u.a. 2007, S. 65-84.

Caillois, Roger: The Definition of Play and The Classification of Games. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge, MA 2006, S. 122-155.

Calleja, Gordon: Emotional Involvement in Digital Games. In: International Journal of Arts and Technology 4 (2011), H. 1, S. 19-32.

Certeau, Michel de: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.

Chen, Mark G.: Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. In: Games and Culture 4 (2009), H. 1, S. 47-73.

Christ, Michaela/Gudehus, Christian: Gewalt – Begriffe und Forschungsprogramm. In: Dies. (Hg.): Gewalt. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 1-15.

Clough, Patricia Ticineto: Introduction. In: Dies./Jean Halley (Hg.): The Affective Turn. Theorizing the Social. Durham, NC 2007.

Cohn, Miriam: Teilnehmende Beobachtung. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 71-85.

Collins, Randall: Violence. A Micro-Sociological Theory. Princeton/Oxford 2008.

Consalvo, Mia: Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, MA 2007.

Consalvo, Mia: There is No Magic Circle. In: Games and Culture (2009), H. 4, S. 408-417.

Deuber-Mankowsky, Astrid: Das virtuelle Geschlecht. Gender und Computerspiele, eine diskursanalytische Annäherung. In: Christian Holtorf/Claus Pias (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln/Weimar/Wien 2007, S. 85-104.

DeVane, Ben/Squire, Kurt D.: The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. In: Games and Culture 3 (2008), H. 3-4, S. 264-285.

Dewey, John: Kunst als Erfahrung. Frankfurt a.M. 1988.

Dorman, Claire/Biddle, Robert: A Review of Humor for Computer Games. Play, Laugh and More. In: Simulation & Gaming 40 (2009), H. 6, S. 802-824.

Dörner, Dietrich: „Killerspiele" und Gewalt. O.O. o.J., S. 1-31. https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf

Douglas, Mary: Jokes. In: Dies.: Implicit Meanings. Selected Essays in Anthropology. London/New York zweite Aufl. 1999 [erstmals 1970], S. 146-163.

Dowling, Emma: The Waitress. On Affect, Method, and (Re)presentation. In: Cultural Studies <=> Critical Methodologies 26 (2012), S. 1-9.

Ekman, Paul: Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotion. In: James Cole (Hg.): Nebraska Symposium on Motivation 19 (1971). Lincoln 1972, S. 207-282.

Elias, Norbert/Dunning, Eric: Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation. Frankfurt a.M. 2003.

Elias, Norbert: Einführung. In: Norbert Elias/Eric Dunning: Sport und Spannung im Prozess der Zivilisation. Frankfurt a.M. 2003. S. 42-120.

Finke, Matthias: Kritik – Konflikt. Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von Call of Duty: Modern Warfare 2. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Boizenburg 2011, S. 105-120.

Fischer, Erik/Schlüter, Bettina: Klänge und Klangräume in Doom 3 – Zum Sound Design von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 353-371.

Fiske, John/Watts, Jon: Video Games. Inverted Pleasures. In: Australian Journal of Cultural Studies 3 (1985), H. 1, S. 89-104.

Fiske, John: Reading the Popular. London/New York 2000 [erstmals 1989].

Fiske, John: Television Culture. Popular Pleasures and Politics. London/New York 1987.

Fiske, John: Understanding Popular Culture. Boston 1989.

Flick, Uwe: Triangulation. Eine Einführung. Wiesbaden dritte akt. Aufl. 2011.

Fluck, Winfried: California Blue. Amerikanisierung als Selbst-Amerikanisierung. In: Ute Bechdolf/Reinhard Johler/Horst Tonn (Hg.): Amerikanisierung – Globalisierung. Transnationale Prozesse im europäischen Alltag. Trier 2007, S. 9-30.

Fluck, Winfried: Emotional Structures in American Fiction. In: Marietta Messmer/Josef Raab (Hg.): American Vistas and Beyond. A Festschrift for Roland Hagenbüchle. Trier 2002, S. 65-93.

Fluck, Winfried: Funktionsgeschichte und ästhetische Erfahrung. In: Marion Gymnich/Ansgar Nünning (Hg.): Funktionen von Literatur. Theoretische Grundlagen und Modellinterpretationen. Trier 2005, S. 29-53.

Fluck, Winfried: Playing Indian. Aesthetic Experience, Recognition, Identity. In: Frank Kelleter/Daniel Stein (Hg.): American Studies as Media Studies. Heidelberg 2008, S. 73-92.

Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang: Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? In: Jürgen Fritz (Hg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn 2003, o.S. [CD-ROM].

Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim 2004.

Fritz, Jürgen: Spielen in virtuellen Gemeinschaften. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 135-147.

Fritz, Jürgen: Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt. In: tv diskurs 42 (2007), H. 4, S. 34-39.

Früh, Werner: Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Wiesbaden 2001.

Geertz, Clifford: Common Sense als kulturelles System. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 261-288.

Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Bemerkungen zu einer deutenden Theorie von Kultur. In: Ders.: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt a.M. 1987, S. 7-43.

Gibbs, Graham R./Friese, Susanne/Mangabeira, Wilma C. (Hg.): Forum: Qualitative Sozialforschung 3 (2002), H. 2, Sonderheft: Using Technology in the Qualitative Research Process. http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/22

Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L.: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research. New Brunswick/London 2006 [erstmals 1967].

Glashütter, Robert: Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam 2009, S. 128-146.

Göttlich, Udo/Winter, Rainer (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies. Köln 2000.

Gregg, Melissa/Seigworth, Gregory J.: Introduction. In: Dies. (Hg.): The Affect Theory Reader. Durham, NC 2010, S. 1-25.

Grimm, Jürgen: Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs 5 (1998), H. 2, S. 18-29.

Grimshaw, Mark (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014.

Grossberg, Lawrence: „I'd Rather Feel Bad than Not Feel Anything at All“. Rock and Roll, Vergnügen und Macht. In: Udo Göttlich/Rainer Winter (Hg.): Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies. Köln 2000, S. 20-53.

Grossberg, Lawrence: We Gotta Get Out of this Place. Rock, die Konservativen und die Postmoderne. Wien 2010.

Grüninger, Helmut/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey: Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 113-134.

Günzel, Stephan: Simulation und Perspektive. Der bildtheoretische Ansatz in der Computerspielforschung. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 331-352.

Halbach, Wulf: Interfaces. Medientheoretische Elemente einer Interface-Theorie. München 1996.

Harris, David E.: Key Concepts in Leisure Studies. London/Thousand Oaks/New Delhi 2005, S. 195-199.

Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter/Klimmt, Christoph: Medienpsychologische Erforschung von Computerspielen – Ein Überblick und eine Vertiefung am Beispiel von Ego-Shootern. In: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine Multidisziplinäre Einführung. Münster 2009, S. 155-182.

Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter: It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. In: Journal of Communication 60 (2010), S. 94-119.

Hartmann, Tilo: Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 211-224.

Hauser-Schäublin, Brigitta: Teilnehmende Beobachtung. In: Bettina Beer (Hg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. Berlin 2008, S. 37-58.

Hausmanninger, Thomas/Bohrmann, Thomas (Hg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002.

Hausmanninger, Thomas: Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In: Ders./Thomas Bohrmann (Hg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München 2002, S. 231-259.

Heidegger, Martin: Sein und Zeit. Tübingen elfte unver. Aufl. 1967 [erstmals 1927].

Heim, Michael R.: The Paradox of Virtuality. In: Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 111-125.

Heinlein, Michael/Sessler, Katharina (Hg.): Die vergnügte Gesellschaft. Ernsthafte Perspektiven auf modernes Amüsement. Bielefeld 2012.

Heitmeyer, Wilhelm/Soeffner, Hans-Georg: Einleitung. Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. In: Dies. (Hg.): Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. Frankfurt a.M. 2004, S. 11-17.

Hengartner, Thomas/Rolshoven, Johanna: Technik – Kultur – Alltag. In: Dies. (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichung von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 17-49.

Hengartner, Thomas: Telephon und Alltag. Strategien der Aneignung und des Umgangs mit der Telephonie. In: Ders./Johanna Rolshoven (Hg.): Technik, Kultur. Formen der Veralltäglichung von Technik, Technisches als Alltag. Zürich 1998, S. 245-262.

Hepp, Andreas/Vogelgesang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsform und Aneignungsweise. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 13-22.

Hepp, Andreas: Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung. Wiesbaden dritte erw. Aufl. 2010.

Herlyn, Gerrit: World of Warcraft, Skat oder Solitaire? Computerspiele bei älteren Erwachsenen. In: Thomas Schürmann/Moritz Geuther/Lioba Thaut (Hg.): Alt und Jung. Vom Älterwerden in Geschichte und Zukunft. Rosengarten-Ehestorf 2011, S. 357-362.

Hickethier, Knut: Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen. In: Werner Faulstich (Hg.): Das Böse heute. Formen und Funktionen. München 2008, S. 227-243.

Hirschauer, Stefan: Das Vergessen des Geschlechts. Zur Praxeologie einer Kategorie sozialer Ordnung. In: Bettina Heintz (Hg.): Geschlechtssoziologie. Sonderheft 41 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Opladen 2001, S. 208-235.

Hochschild, Arlie Russell: Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure. In: The American Journal of Sociology 85 (1979), H. 3, S. 551-575.

Hochschild, Arlie Russell: The Managed Heart. Commercialization of Human Feeling. Twentieth Anniversary Edition. With a New Afterword. Berkeley/Los Angeles 2003 [erstmals 1983].

Hörning, Karl H./Reuter, Julia (Hg.): Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis. Bielefeld 2004.

Hörning, Karl H.: Experten des Alltags. Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Weilerswist 2001.

Hübner, Anja: Wie sich Onlinesüchtige aus der virtuellen Welt befreien (22.05.2012). http://www.ard.de/home/ard/Wie_sich_Onlinesuechtige_aus_der_virtuellen_Welt_befreien/69242/index.html

Hubrich, Michael: Körperbegriff und Körperpraxis. Perspektiven für die soziologische Theorie. Wiesbaden 2013.

Hügel, Hans-Otto: Ästhetische Zweideutigkeit der Unterhaltung. In: Ders.: Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur. Köln 2007, S. 13-32.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 21. Aufl. 2009 [erstmals 1938].

Ihde, Don: Technics and Praxis. Dordrecht/Boston/London 1979.
Ihde, Don: Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth. Bloomington/Indianapolis 1990.
Inderst, Rudolf Thomas: Vergemeinschaftung in MMORPGs. Boizenburg 2009.
Jahn-Sudmann, Andreas/Schröder, Arne: Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele". Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 18-35.
James, William: What is an Emotion? In: Classics in the History of Psychology. O.O. o.J. [Erstmals 1884]. http://psychclassics.yorku.ca/James/emotion.htm
Jansz, Jeroen: The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. In: Communication Theory 15 (August 2005), H. 3, S. 219-241.
Järvinen, Aki: Understanding Video Games as Emotional Experiences. In: Bernard Perron/Mark J.P. Wolf (Hg.): The Video Game Theory Reader 2. New York/London 2009, S. 85-108.
Jenkins, Henry: Complete Freedom of Movement. Video Games as Gendered Play Spaces. In: Katie Salen/Eric Zimmerman (Hg.): The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge, MA/London 2006, S. 330-363.
Jenkins, Henry: Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, MA 2004, S. 118-130.
Jenkins, Henry: The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture. New York 2007.
Jenson, Jennifer/Castell, Suzanne de: Theorizing Gender and Digital Gameplay. Oversights, Accidents and Surprises. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 1, S. 15-25.
Jörissen, Benjamin: The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. In: Paragrama 17 (2008), H. 1, S. 277-295.
Jörissen, Benjamin: The Expression of the Emotions in Man and Avatars. Zur „Bildung der Gefühle" in virtuellen Umgebungen. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 165-178.
Jörissen, Benjamin: Virtual Reality on the Stage. Performing Community at a LAN-Party. In: Patrik Hernwall (Hg.): Envision. The New Media Age and Everyday Life. Stockholm 2004, S. 23-40.
Juul, Jesper: Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives. In: Game Studies 1 (2001), H. 1, o.S.
Juul, Jesper: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA 2005.
Kaczmarek, Joël: Gegnerschaft im Computerspiel. Formen des Agonalen in digitalen Spielen. Potsdam 2010.

Kafai, Yasmin B./Fields, Deborah A./Cook, Melissa S.: Your Second Selves. Player-Designed Avatars. In: Games and Culture 23 (2010), H. 5, S. 23-42.

Kailitz, Susanne: Johan Galtung, Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung, Reinbek bei Hamburg 1975. In: Steffen Kailitz (Hg.): Schlüsselwerke der Politikwissenschaft. Wiesbaden 2007, S. 133-136.

Kappelhoff, Hermann/Bakales, Jan-Hendrik: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 5 (2011), H. 2, S. 78-96.

Kaschuba, Wolfgang: Einführung in die Europäische Ethnologie. München 2006.

Kellermann, Ingrid: Emotionen – Formen – Gesten. Ein ethnographischer Blick auf verborgene Dimensionen von Unterricht. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle, S. 97-114.

Keppler, Angela: Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt. Frankfurt a.M. 2006.

Klastrup, Lisbeth: What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Hg.): Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Cambridge, MA/London 2008, S. 143-166.

Klevjer, Rune: Representation and Virtuality in Computer Games. In: The Philosophy of Computer Games Conference. Bergen 2013, o.S. [Vortragsmanuskript]. http://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/klevjer_representationandvirtuality.pdf

Klevjer, Rune: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Bergen 2006.

Klimmt, Christoph/Hartmann, Tilo/Frey, Andreas: Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. In: CyberPsychology & Behavior 10 (2007), H. 6, S. 845-847.

Klimmt, Christoph u.a.: How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable. In: Communications 31 (2006), S. 309-328.

Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln 2006.

Koch, Gertraud/Ritzi-Messner, Nina: (In-) Transparenz telematischer Kommunikationsinfrastrukturen. Realfigur, Virtualfigur und Infosozialität des Avatars. In: Stephan A. Jansen/Eckhard Schröter/Nico Stehr (Hg.): Transparenz. Multidisziplinäre Durchsichten durch Phänomene und Theorien des Undurchsichtigen. Wiesbaden 2010, S. 269-280.

Koch, Gertraud: Feeling Rules – Unfound Treasures for the Study of Work Cultures. In: Gertraud Koch/Stefanie Everke Buchanan (Hg.): Pathways to Empathy. New Studies on Commodification, Emotional Labor, and Time Binds. Frankfurt a.M. 2013, S. 123-140.

Koch, Gertraud: Second Life – ein zweites Leben? Alltag und Alltägliches einer virtuellen Welt. In: Zeitschrift für Volkskunde 105 (2009), S. 215-232.

Kocurek, Carly A.: The Agony and the Exidy. A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 12 (2012), H. 1, o.S.

Kotthoff, Helga: Vorwort. In: Dies. (Hg.): Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Radolfzell 2006, S. 7-19.

Krischke-Ramaswamy, Mohini: Ästhetische Erfahrungen mit populärer Kultur. In: Kaspar Maase (Hg.): Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 210-229.

Kromrad, Daniel: Avatar Categorization. In: Situated Play. Proceedings of DIGRA 2007 Conference. O.O. 2007, S. 400-406. http://www.digra.org/digital-library/publications/avatar-categorization/

Kuckartz, Udo: Einführung in die computergestützte Analyse qualitativer Daten. Wiesbaden zweite akt. Aufl. 2007.

Kücklich, Julian: Forbidden Pleasures. Cheating in Computer Games. In: Melanie Swalwell/Jason Wilson (Hg.): The Pleasures of Computer Gaming. Jefferson, NC 2008, S. 52-71.

Kücklich, Julian: The Playability of Texts vs. the Readability of Games. Towards a Holistic Theory of Fictionality. In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hg.): Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht 2003, S. 100-107.

Kuipers, Giselinde: Humor Styles and Symbolic Boundaries. In: Journal of Literary Theory 3 (2009), H. 2, S. 219-240.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln/Weimar/Wien fünfte Aufl. 2006.

Kunczik, Michael: Gewalt – Medien – Sucht. Computerspiele. Münster 2013.

Lackner, Thomas: Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld 2014.

Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? In: Florian Rötzer (Hg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2003, S. 26-35.

Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a.M. 2002.

Lankoski, Petri: Computer Games and Emotions. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 39-55.

Lehdonvirta, Vili: Virtual Worlds Don't Exist. Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 10 (2010) H. 1, o.S.

Lehmann, Albrecht: Zur Erforschung der heutigen Gewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses. Passau 1993, S. 1-26.

Lehmann, Philipp u.a.: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/

Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 241-262.
Lischka, Konrad: Schöne Spiele, falsche Freunde. In: Florian Rötzer (Hg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover 2003, S. 59-67.
Luckner, Andreas: Don Ihde. Technology and the Lifeworld. From Garden to Earh. In: Christoph Hubig/Alois Huning/Günter Ropohl (Hg.): Nachdenken über Technik. Die Klassiker der Technikphilosophie und neuere Entwicklungen. Berlin 2013, S. 193-198.
Lutz, Catherine: Unnatural Emotions. Everyday Sentiments on a Micronesian Atoll & their Challenge to Western Theory. Chicago 1988.
Maase, Kaspar (Hg.): Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrungen der Gegenwart. Frankfurt a.M./New York 2008.
Maase, Kaspar: „Wer findet denn so etwas komisch?" Die Massen und ihr Lachen. In: Ders.: Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur. Herausgegeben von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 213-227.
Maase, Kaspar: Bewegte Körper – populäre Kultur – ästhetische Erfahrungen. Kulturwissenschaftliche Überlegungen. In: Jürgen Funke-Wieneke/Gabriele Klein (Hg.): Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2008, S. 31-49.
Maase, Kaspar: Der Banause und das Projekt schönen Lebens. Überlegungen zu Bedeutung und Qualitäten alltäglicher ästhetischer Erfahrung. In: Ders.: Das Recht der Gewöhnlichkeit. Über populäre Kultur. Hrsg. von Anke te Heesen/Reinhard Johler/Bernhard Tschofen. Mit einem Nachwort von Brigitta Schmidt-Lauber. Tübingen 2011, S. 238-271.
Maase, Kaspar: Der Schundkampf-Ritus. Anmerkungen zur Auseinandersetzung mit Mediengewalt in Deutschland. In: Rolf W. Brednich/Walter Hartinger (Hg.): Gewalt in der Kultur. Vorträge des 29. Deutschen Volkskundekongresses. Band 2. Passau 1994, S. 511-524.
Maase, Kaspar: Die Erforschung des Schönen im Alltag. Sechs Thesen. In: Ders. (Hg.): Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 42-57.
Maase, Kaspar: Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks – Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld 2009, S. 13-27.
Maase, Kaspar: Einleitung: Zur ästhetischen Erfahrung der Gegenwart. In: Ders. (Hg.): Die Schönheiten des Populären. Ästhetische Erfahrung der Gegenwart. Frankfurt a.M./New York 2008, S. 9-26.
Maase, Kaspar: Freude an den schönen Dingen. Ästhetische Erfahrung als Alltagsglück? In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 106 (2010), S. 81-90.
Maase, Kaspar: Grenzenloses Vergnügen. Frankfurt a.M. vierte Aufl. 2007.

Maase, Kaspar: Selbstfeier und Kompensation. Zum Studium der Unterhaltung. In: Ders./Bernd-Jürgen Warneken (Hg.): Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkskundlichen Kulturwissenschaft. Köln/Weimar/Wien 2003, S. 219-242.

Manninen, Tony: Virtual Team Interactions in Networked Multimedia Games – Case: „Counter-Strike" – Multiplayer 3D Action Game. In: Proceedings of PRESENCE2001 Conference. Philadelphia 2001, o.S.

Massumi, Brian: Envisioning the Virtual. In: Mark Grimshaw (Hg.): The Oxford Handbook of Virtuality. New York 2014, S. 55-70.

Massumi, Brian: Fear (The Spectrum Said). In: positions 13 (2005), H. 1, S. 31-48.

Massumi, Brian: Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation. Durham, NC 2002, S. 23-45.

Mathar, Tom: Akteur-Netzwerk Theorie. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Estrid Sørensen (Hg.): Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung. Bielefeld 2012, S. 173-190.

Meister, Dorothee M.: Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. Wiesbaden 2008.

Merkel, Ina: Historisch-kritische Filmanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 257-272.

Merkel, Marcus/Häußer, Ulrike (Hg.): Vergnügen in der DDR. Berlin 2009.

Merleau-Ponty, Maurice: Phenomenology of Perception. New York 1962.

Meyer, Julian: Das Spiel hat seine eigenen Regeln. Erwerb von Milieuwissen in einem Counter-Strike Profi-Clan. In: Martin Deschauer u.a. (Hg.): projekt:wissen. Von Datenbergen, Informationsströmen und Wissensgenerierung. Frankfurt a.M. 2009, S. 151-180.

Mikos, Lothar: „Kann Gewalt denn lustig sein?" Ästhetik der Gewaltdarstellung in Cartoons und Komödien. In: tv diskurs 22 (2002), H. 4, S. 12-17.

Mikos, Lothar: Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium. Berlin/München 1994, S. 170-181.

Misoch, Sabine: Avatare. Spiel(er)figuren in virtuellen Welten. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden 2010, S. 169-186.

Moebius, Stephan/Wetterer, Angelika: Symbolische Gewalt. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie 36 (2011), S. 1-10.

Möller, Ingrid/Krahé, Barbara: Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft? In: Stephan Günzel u.a. (Hg.): DIGAREC Lectures 2008/09. Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage. Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam 2009, S. 60-83.

Mosel, Michael/Waldschmidt, Christian: „... und wir sagen immer noch ‚Killerspiele'". Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marbur-

ger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 86-98.

Mukherjee, Souvik: „Follow Makarov’s Lead?“ Ethical Conflicts in Videogames and the Controversial ‚No Russian‘ Level. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just/Michael Hochgeschwender (Hg.): Contact, Conflict, Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen. Boizenburg 2011, S.43-61.

Müller, Eggo: „Pleasure and Resistance“. John Fiskes Beitrag zur Populärkulturtheorie. In: montage/av 2 (1993), H. 1, S. 52-66.

Mulvey, Laura: Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Screen 16 (1975), H. 3, S. 6-18.

Nachez, Michel/Schmoll, Patrick: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: kommunikation@gesellschaft 3 (2002), Beitrag 5, S. 1-12.

Nardi, Bonnie A.: My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft. Ann Arbor 2010.

Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: Game Studies. In: Medienwissenschaft (2010), H. 4, S. 416-435.

Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: Gamescoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012, S. 75-103.

Neitzel, Britta: Metacommunicative Circles. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam 2008, S. 278-294.

Neitzel, Britta: Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktionen. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 107-125.

Neitzel, Britta: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Dies./Matthias Bopp/Rolf. F. Nohr. (Hg.): „See? I’m real…“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Münster 2004, S. 193-212.

Nohr, Rolf F.: „I’ve seen the devil of violence“. Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der ‚Killerspieldebatte‘. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 5-17.

Nunner-Winkler, Gertrud: Überlegungen zum Gewaltbegriff. In: Wilhelm Heitmeyer/Hans-Georg Soeffner (Hg.): Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. Frankfurt a.M. 2004, S. 21-61.

O’Connor, Barbara/Klaus, Elisabeth: Pleasure and Meaningful Discourse. An Overview of Research Issues. International Journal of Cultural Studies 3 (2000), H. 3, S. 369-387.

Ortner, Sherry B.: Theory in Anthropology since the Sixties. In: Comparative Studies in Society and History 26 (1984), H. 1, S. 126-166.

Perron, Bernard: Coming to Play at Frightening Yourself. Welcome to the World of Horror Video Games. In: Aesthetics of Play Conference. Bergen 2005, o.S. [Vortragsmansukript]. http://www.aestheticsofplay.org/perron.php

Perron, Bernard: Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. O.O. 2004, o.S. http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf

Pias, Claus: Wirklich problematisch. Lernen von „frivolen Gegenständen“. In: Ders./Christian Holtorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Köln 2007, S. 255-269.

Plamper, Jan: Geschichte und Gefühl. Grundlagen der Emotionsgeschichte. München 2012.

Ploder, Andrea/Stadlbauer, Johanna: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkskundlich-kulturanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), H. 3+4, S. 373-404.

Pohl, Kirsten: Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games. In: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.): Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Potsdam 2008, S. 92-107.

Popitz, Heinrich: Phänomene der Macht. Tübingen 1986.

Rabler, Susanne: Mit dem Sprengschaf durch Azeroth. Die SpielerInnen der ‚World of Warcraft‘ aus soziologischer Perspektive. Saarbrücken 2010.

Reckwitz, Andreas: Affective Spaces. A Praxeological Outlook. In: Rethinking History 16 (2012), H. 2, S. 241-258.

Reckwitz, Andreas: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. In: Zeitschrift für Soziologie 32 (2003), H. 4, S. 282-301.

Reckwitz, Andreas: Praktiken und Diskurse. Eine sozialtheoretische und methodologische Relation. In: Herbert Kalthoff/Stefan Hirschauer/Gesa Lindemann (Hg.): Theoretische Empirie. Zur Relevanz qualitativer Forschung. Frankfurt a.M. 2008, S. 188-209.

Reddy, William M.: Against Constructionism. The Historical Ethnography of Emotions. In: Current Anthropology 38 (Juni 1997), H. 3, S. 327-351.

Reddy, William M.: The Navigation of Feeling. A Framework for the History of Emotions. Cambridge 2004, S. 96-110.

Reeves, Stuart/Brown, Barry/Laurier, Eric: Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. In: Games and Culture 4 (2009), H. 3, S. 205-227.

Ring, Sebastian: „das hat mir echt mein kleines herz zerrissen“. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV. In: Jörg von Brincken/Horst Konietzny (Hg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München 2012, S. 239-250.

Rosenwein, Barbara: Emotional Communities in the Early Middle Ages. Ithaca/London 2006.

Rosenwein, Barbara: Worrying about Emotions in History. In: The American Historical Review 107 (2002), H. 3, S. 821-845.

Röttger-Rössler, Birgitt: Die kulturelle Modellierung des Gefühls. Ein Beitrag zur Theorie und Methodik ethnologischer Emotionsforschung anhand indonesischer Fallstudien. Münster 2004.

Rouse, Richard III: Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. In: Bernard Perron (Hg.): Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson, NC 2009, S. 15-25.

Royse, Pam u.a.: Women and Games. Technologies of the Gendered Self. In: New Media & Society (2007), H. 9, S. 555-576.

Sageng, John Richard: In-Game Action. In: Ders./Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 219-232.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA 2004.

Sallge, Martin: Interaktive Narration im Computerspiel. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 79-104.

Scharfe, Martin: „Ungebundene Circulation der Individuen". Aspekte des Automobilfahrens in der Frühzeit. In: Zeitschrift für Volkskunde 86 (1990), S. 216-243.

Schatzki, Theodor R.: Introduction. In: Ders./Karin Knorr Cetina/Eike von Savigny (Hg.): The Practice Turn in Contemporary Theory. London/New York 2001, S. 10-23.

Schatzki, Theodor R.: Social Practices. A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social. Cambridge 1996.

Scheer, Monique: Are Emotions a Kind of Practice (And Is That What Makes Them Have a History)? A Bourdieuian Approach to Understanding Emotion. In: History and Theory 51 (2012), S. 193-220.

Scheer, Monique: Emotionspraktiken. Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt. In: Ingo Schneider u.a. (Hg.): Emotional Turn?! Zugänge zu Gefühlen und Gefühlswelten [Arbeitstitel]. Wien [Im Erscheinen], o.S.

Scheer, Monique: Topografien des Gefühls. In: Ute Frewert u.a.: Gefühlswissen. Eine lexikalische Spurensuche in der Moderne. Frankfurt a.M. 2011, S. 41-64.

Scheer, Monique: Welchen Nutzen hat die Feldforschung für eine Geschichte religiöser Gefühle? In: vokus 21 (2011), H. 1/2, S. 65-77.

Schlehe, Judith: Formen qualitativer ethnographischer Interviews. In: Bettina Beer (Hg.): Methoden ethnologischer Feldforschung. Berlin 2008, S. 119-142.

Schmidt-Lauber, Brigitta: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2007, S. 169-188.

Schmidt-Lauber, Brigitta: Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung. In: Silke Göttsch/Albrecht Lehmann (Hg.): Methoden der Volks-

kunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin 2007, S. 219-248.
Schönberger, Klaus: Persistenz und Rekombination. Digitale Kommunikation und soziokultureller Wandel. In: Zeitschrift für Volkskunde 111 (2015), H. 2, S. 201-213.
Schröder, Arne: „We don't want it changed, do we?" - Gender and Sexuatlity in Role-Playing Games. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 241-256.
Schroeder, Jens: ‚Killer Games' Versus ‚We Will Fund Violence'. The Perception of Digital Games and Mass Media in Germany and Australia. Frankfurt a.M. 2011.
Schröter, Felix: Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen. In: BMWFJ (Hg.): Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012. Wien 2012, S. 133-146.
Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt a.M. zweite Aufl. 2005.
Schulze, Gerhard: Steigerungslogik und Erlebnisgesellschaft. In: Peter Massing (Hg.): Gesellschaft neu verstehen. Aktuelle Gesellschaftstheorien und Zeitdiagnosen. Schwalbach 1997, S. 77-94.
Senge, Konstanze/Schützeichel, Rainer (Hg.): Hauptwerke der Emotionssoziologie. Wiesbaden 2013.
Shaw, Adrienne: What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. In: Games and Culture 5 (2010), H. 4, S. 403-424.
Shields, Stephanie A. (u.a.): Gender and Emotion. In: Jan E. Stets/Jonathan H. Turner (Hg.): Handbook of th Sociology of Emotions. New York 2006, S. 63-83.
Sicart, Miguel: Digital Games as Ethical Technologies. In: John Richard Sageng/Hallvard Fossheim/Tarjei Mandt Larsen (Hg.): The Philosophy of Computer Games. Heidelberg/New York/London 2012, S. 101-124.
Sofsky, Wolfgang: Traktat über die Gewalt. Frankfurt a.M. 1996.
Solomon, Robert C.: True to Our Feelings. What Our Emotions Are Really Telling Us. Oxford 2007.
Sørensen, Estrid: Post-Akteur-Netzwerk Theorie. In: Stefan Beck/Jörg Niewöhner/Dies. (Hg.): Science and Technology Studies. Eine sozialanthropologische Einführung. Bielefeld 2012, S. 327-345.
Sørensen, Estrid: Violent Computer Games in the German Press. In: New Media Society 15 (2013), S. 963-981.
Spieker, Ira: Innenansichten. Zur Konzeptualisierung emotionaler Praxen in der historischen Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 104 (2008), S. 201-223.
Stoll, Alexander: „Killerspiele" oder E-Sport. Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boizenburg 2009.

Stoll, Alexander: Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport. In: Heinz B. Heller/Angela Krewani/Karl Prümm (Hg.): Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft 46 (2010), Sonderheft: „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 36-53.

Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet: Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. Thousand Oaks/London/New Delhi zweite Aufl. 1998.

Strauss, Anselm L./Corbin, Juliet: Grounded Theory Methodology. An Overview. In: Normart K. Denzin (Hg.): Handbook of Qualitative Research. London/New York 1994, S. 273-285.

Strübing, Jörg: Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung. Wiesbaden 2008.

Sülzle, Almut: Fußball, Frauen, Männlichkeiten. Eine ethnographische Studie im Fanblock. Frankfurt a.M. 2011, S. 172.

Sutton-Smith, Brian: The Ambiguity of Play. Cambridge, MA/London 2001.

Tauschek, Markus: „Castingwahn“ – Zur Etablierung des kompetitiven Selbst zwischen Unterhaltung und Leistungsideologie. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 183-195.

Tauschek, Markus: Zur Kultur des Wettbewerbs. Eine Einführung. In: Ders. (Hg.): Kulturen des Wettbewerbs. Formationen kompetitiver Logiken. Münster 2013, S. 7-36.

Taylor, T.L./Witkowski, Emma: This Is How We Play It. What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. In: Yusuf Pisan (Hg.): Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games. Monterey, CA 2010, o.S.

Taylor, T.L.: Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds. In: Ralph Schroeder (Hg.): The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments. London 2002, S. 40-62.

Taylor, T.L.: Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge, MA 2006.

Taylor, T.L.: Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge, MA 2012.

Thimm, Caja/Wosnitza, Lukas: Das Spiel – analog und digital. In: Caja Thimm (Hg.): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft. Wiesbaden 2010, S. 33-54.

Thon, Jan-Noël: Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept. In: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hg.): Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience. Rovaniemi 2008, S. 29-43.

Thon, Jan-Noël: Multiplayer-Shooter als sozialer Raum. In: tiefenschärfe (2008/09), Themenheft: „Internet“, S. 51-55.

Thon, Jan-Noël: Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen. In: Andreas Becker u.a. (Hg.): Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Marburg 2007, S. 68-76.

Thornham, Helen: Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis. Farnham/Burlington 2011.

Throop, C. Jason: Articulating Experience. In: Anthropological Theory 3 (2003), H. 2, S. 219-241.

Tocci, Jason: „You Are Dead. Continue?“ Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2 (2008), H. 2, S. 187-201.

Tomkowiak, Ingrid: „Depp Daily Dose“. Vom Glück der Johnny-Depp- Fans mit ihrem Star. In: Dies./Gabriela Muri (Hg.): Alltagsglück. Populäre Befindlichkeiten, Sinnkonstrukte und Praktiken. Festgabe für Ueli Gyr. Schweizerisches Archiv für Volkskunde 106 (2010), H. 1, S. 119-134.

Trotha, Trutz von: Zur Soziologie der Gewalt. In: Ders. (Hg.): Soziologie der Gewalt. Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Köln 1997, S. 9-56.

Tschofen, Bernhard: Spiel und Gesellschaft. In: Hermann Bausinger u.a.: Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, S. 31-45.

Turkle, Sherry: Life on Screen. Identity in the Age of the Internet. London 1997.

Turner, Victor W./Bruner, Edward M. (Hg.): The Anthropology of Experience. With an Epilogue by Clifford Geertz. Urbana/Chicago 1986.

Volkmann, Ute: Das Projekt des schönen Lebens – Gerhard Schulzes „Erlebnisgesellschaft“. In: Uwe Schmank/Dies. (Hg.): Soziologische Gegenwartsdiagnosen I. Eine Bestandsaufnahme. Opladen 2000, S. 75-89.

Vorderer, Peter/Hartmann, Tilo/Klimmt, Christoph: Explaining the Enjoyment of Playing Video Games. The Role of Competition. In: Donald Marinelli (Hg.): ICEC Conference Proceedings 2003. Essays on the Future of Interactive Entertainment. Pittsburgh 2003, o.S.

Warneken, Bernd-Jürgen: Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur. In: Jürgen Alberts u.a. (Hg.): Segmente der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a.M. 1974, S. 66-129.

Weith, Carmen: Alb-Glück. Zur Kulturtechnik der Naturerfahrung. Tübingen 2014.

West, Candace/Zimmerman, Don H.: Doing Gender. In: Gender & Society 1987, H. 1, S. 125-151.

Wiemer, Serjoscha: Körpergrenzen. Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg 2006, S. 244-260.

Wietschorke, Jens: Historische Kulturanalyse. In: Christine Bischoff/Karoline Oehme-Jüngling/Walter Leimgruber (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern 2014, S. 160-176.

Wietschorke, Jens: Vergnügen. Zur historischen Semantik eines bildungsbürgerlichen Konzepts. In: Christoph Bareither/Kaspar Maase/Mirjam Nast (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg 2013, S. 48-60.

Williams, Dimitri u.a.: From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft. In: Games and Culture 1 (2006), H. 4, S. 338-361.

Williams, Raymond: Marxism and Literature. Oxford 1977.

Wimmer, Jeffrey/Quandt, Thorsten/Vogel, Kristin: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 149-167.

Wimmer, Jeffrey: „More than a game" – Die Bedeutungsdimensionen von Computerspielkultur(en) am Beispiel der World Cyber Games 2008 in Köln. In: Andreas Hepp/Marco Höhn/Ders. (Hg.): Medienkultur im Wandel. Konstanz 2010, S. 349-363.

Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie des Computers. München 2002 (PDF Ausgabe). http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/docuv-ge.pdf

Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung. In: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden 2009, S. 41-56.

Yee, Nick: The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. In: Games and Culture 1 (2006), H. 1, S. 68-71.

Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16 (2012), Sonderheft: Die Bildung der Gefühle.

Zillmann, Dolf: Mood Management through Communication Choices. In: American Behavioral Scientist 31 (1988), H. 3, S. 327-341.

Zillmann, Dolf: Mood Management. Using Entertainment to Full Advantage. In: Lewis Donohew/Howard E. Sypher/E. Tory Higgins (Hg.): Communication, Social Cognition and Affect. Hillsdale 1988, S. 147-171.

VERZEICHNIS DER ZITIERTEN COMPUTERSPIELZEITSCHRIFTENBEITRÄGE

Andersen, Helge: Gangster Alley. Eine Unverschämtheit. In: Telematch (1983), 4+5, S. 20-21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite 20

Andersen, Helge: Robin Hood. Mordgesellen wie du und ich. In: Telematch 1984, H. 2, S. 32-33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-02_seite 32

Andersen, Helge: Schnell, schneller, superschnell. In: Telematch (März 1983), H. 4+5, S. 18-19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite 18

Döller, Georg: Silent Hill. In: Mega Fun (1999), H. 8, S. 44-47. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9847

Erlwein, Michael: Alien Breed 3D. Die dritte Dimension. In: Amiga Games (1995), H. 11, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=8

Forman, Tracy: Sinistar, der Schrecken des Universums, kommt! In: Telematch (1984), H. 3, S. 66-68. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984 -03_seite66

Gaksch, Martin/Lenhardt, Heinrich: Gradius (Nemesis). In: Powerplay (1988), H. 4, S. 88. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite88

Gaksch, Martin/Schneider, Boris: Roadblaster. In: Powerplay (1988), H. 1, S. 109-110. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite108

Gaksch, Martin: Secret Commando. In: Powerplay (1988), H. 1, S. 99. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-01_seite98

Gebauer, Jochen: Alte Killer rosten nicht. Hitman: Absolution im Test. In: Gamestar (18.11.2012). http://www.gamestar.de/spiele/hitman-absolution/test/hitman_absolution,44957,3006555.html

Girlich, Stephan/Ossent, Julian: Wolfenstein 3D. In: Mega Fun (1994), H. 4, S. 31. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2465

Girlich, Stephan/Weidner, Martin: Doom 32X. Macht Doom Dumme dümmer? In: Mega Fun (1995), S. 31. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7028

Graf, Michael: Blizzards erstes Online-Rollenspiel auf dem Prüfstand. World of Warcraft im Test. In: Gamestar.de (1.3.2005). http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft/test/world_of_warcraft,33592,1953553.html

Hartmann, Patrick: Grandioser Multiplayer-Shooter im 2. Weltkrieg. Battlefield 1942 im Test. In: Gamestar.de (1.10.2002). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-1942/test/battlefield_1942,37458,1338963.html

Heider, Florian: Sterben ist menschlich. Dark Souls 2 im Test. In: Gamestar.de (25.4.2014). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-2/test/dark_souls_2,49009,3055152.html

Heider, Florian: Der blanke Horror. Special: Slender. In: Gamestar.de (27.7.2012). http://www.gamestar.de/spiele/slender-the-eight-pages/artikel/slender,48664,3003302.html

Heider, Florian: So schön kann sterben sein! Dark Souls: Prepare to Die Edition im Test. In: Gamestar.de (8.9.2012). http://www.gamestar.de/spiele/dark-souls-prepare-to-die-edition/test/dark_souls_prepare_to_die_edition,48018,3004764.html

Hengst, Martin/Weitz, Volker: TIE Fighter. The Dark Side. In: Power Play (1994), H. 9, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2342

Hengst, Michael: Hell on Earth. Die Zahl des Tiers. In: Power Play (1994), H. 11, S. 38-40. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=514

Hengst, Michael: M1 Tank Platoon. In: Power Play. Die 100 besten Spiele 1990 (1990), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite72

Hengst, Michael: Panzer-Parade. In: Power Play (1992), H. 8, S. 120-123. http://www.kultboy.com/pic/396/

Hengst, Michael: Project Firestart. In: Powerplay (1989), Sonderheft: Die hundert besten Spiele, S. 77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1989-beste-spiele_seite76

Hengst, Michael: Rebel Assault. In: Power Play (1994), H. 1, 46-47. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=3346

Horn, Robert/Krauss, Jürgen: Call of Duty: Modern Warfare 2. Test – Review. In: PCGames.de (13.11.2009). http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Tests/Call-of-Duty-Moder-Warfare-2-Test-Review-699412/

Huff, Hartmut: Blue Max. In: Telematch (1983), H. 10+11, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite64

Huff, Hartmut: Final Legacy. Strategie und Action. In: Telematch (1984), H. 7+8, S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-07_seite58

Huff, Hartmut: Final Orbit. Ist die Erde noch zu retten? In: Telematch (1984), H. 1, S. 56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite56

Huff, Hartmut: Forbidden Forest. Im Wald, da sind die Monster. In: Telematch (1984), H. 9, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-09_seite48

Huff, Hartmut: Web Wars. Das Netz, in dem auch Dronen wohnen. In: Telematch (1983), H. 6, S. 44-45. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-06_seite44

Karels, Ralph: Turok 2. In: Video Games (1998), H. 11, S. 61-63. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=9543

Klinge, Heiko: Mehr Lichtschwerter, mehr Jedi-Ritter. Jedi-Knight 3: Jedi Academy im Test. In: Gamestar.de (03.09.2003). http://www.gamestar.de/spiele/star-wars-jedi-knight-jedi-academy/test/jedi_knight_3_jedi_academy,33802,1342418.html

Kolbe, Karin: Frau Flinkfinger. In: Telematch (1983), H. 6+7, S. 70. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite70

Lenhardt, Heinrich/Langer, Jörg: Heretic. In: PC Player (1995), H. 3, S. 54-56. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6210

Lenhardt, Heinrich/Locker, Anatol: Platoon. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 38-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38

Lenhardt, Heinrich: Action-Spiele. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 41. www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite41

Lenhardt, Heinrich: Gryzor. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite34

Lenhardt, Heinrich: Platoon. In: Powerplay (1988), H. 3, S. 38-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-03_seite38

Lenhardt, Heinrich: Space Invasion. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite18

Lenhardt, Heinrich: Starstrike II. In: Happy Computer Spielesonderheft 2 (1986), S. 8. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-2_seite8

Lenhardt, Heinrich: The Elder Scrolls: Arena. In: PC Player, S. 42-43. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5931

Lenhardt, Heinrich: Trantor – The last Stormtrooper. In: Power Play (1988), H. 2, S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite34

Lott, Gunnar: Herausragender Ego-Shooter von Valve. Half-Life 2 im Test. In: Gamestar.de (26.11.2004). http://www.gamestar.de/spiele/half-life-2/test/half_life_2,43251,1349950.html

Magenauer, Max: Ultima Underworld – The Stygian Abyss. In: PC Joker (1992), H. 2, S. 50. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=11367&s=1

Matschijewsky, Daniel: So beendet man ein Epos. Mass Effect 3 im Test. In: Gamestar (6.3.2012). http://www.gamestar.de/spiele/mass-effect-3/test/mass_effect_3,45851,2565294.html

Neumann, Gregor/Lenhardt, Heinrich: Ikari Warriors. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 34. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite34

O.A: Die Atari-Offensive. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 32-33. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite32

O.A.: Aktion. Schicken Sie uns das nächste TeleMate! In: Telematch (1983), H. 1, S. 37-39. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite36

O.A.: Aztec. Die Rache des Archäologen. In: Telematch (1984), H. 5+6, S. 54. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

O.A.: Battlezone: Hier hört der Spaß auf! In: Telematch (1983), H. 12, S. 27. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite26

O.A.: Bruce Lee. Schlag auf Schlag. In: Telematch (1984), H. 5+6, S. 54-56. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-05_seite54

O.A.: Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Der Videoautomat. In: Telematch (1983), H. 7, S. 21. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-07_seite20

O.A.: Encounter. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite44

O.A.: Jetzt spricht der Atari-Computer und schreit „Aua" mitten im Computer-Spiel. In: Telematch (1983), H. 1, S. 57. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite56

O.A.: Joust – Ein Fall für zwei. In: Telematch (1983), H. 4+5, S. 76-77. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite76

O.A.: Mega Force. Action wie im Kino! In: Telematch (1984), H. 4, S. 19-20. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-04_seite18

O.A.: Nautilus: Ein superschnelles Angriffsspiel für Atari-Computer. In: Telematch (1983), H. 1, S. 48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite48

O.A.: Room of Doom. Raum ohne Ausweg. In: Telematch (1983), H. 4 (Juni/Juli), S. 25. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite25

O.A.: Schrecken im Weltraum. In: Telematch (1983), H. 3, S. 47-48. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite46

O.A.: TeleMatch-Meisterschaft: Duell der Besten. In: Telematch (1984), H. 1, S. 12. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1984-01_seite12

O.A.: Telematch. Das Spiel beginnt. In: Telematch (1983), H. 1, S. 3. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-01_seite2

O.A.: Threshold – oder: Das Problem, nicht aufhören zu wollen, aber zu müssen. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 22-23. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite22

O.A.: Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister! In: Telematch (1983), H. 4+5, S. 44. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-03_seite44

O.A.: Werden Sie ein Jedi-Ritter, und die Macht ist mit Ihnen! In: Telematch (1983), H. 6+7, S. 19. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-04_seite18

Peller, Christian: Requiem: Avenging Angel. In: Power Play (1999), H. 4, S. 70-75. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7465

Peschke, André: Gewalt kann schön sein – Schön brutal. In: Gamestar.de (13.07.2013). http://www.gamestar.de/specials/reports/3025598/gewalt.html

Peschke, André: Keine Käufer für kluge Spiele - Keine Chance für Spec Ops: The Line 2. In: Gamestar.de (20.7.2014). http://www.gamestar.de/spiele/spec-ops-the-line/artikel/kein_geld_fuer_kluge_spiele,45733,3058059.html

Quermann, Bernd/Lethaus, Martin: Kampf der Filmgiganten. Alien vs. Predator. In: ASM (1995), H. 2, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=2156

Rosshirt:, Rainer: Doom. 3D Action. In: Play Time (1994), H. 3, S. 110-111. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=355

Schaedle, Wolfgang: Doom 64. In: Video Games (1997), H. 9, S. 84-85. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=6275

Schamberger, Steffen: Grand Theft Auto. In: PC Joker 1998, H. 2, S. 82. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5330

Schmitz, Petra/Matschijewsky, Daniel: Packende Action, doofe Story. Call of Duty: Modern Warfare 2 im Test. In: Gamestar.de (10.11.2009). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-modern-warfare-2/test/call_of_duty_modern_warfare_2,44634,2310440.html

Schmitz, Petra/Rohe, Johannes: Mit Rumms und Routine. Battlefield 4 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2013). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-4/test/battlefield_4,47443,3029485.html

Schmitz, Petra: Dramatischer Taktik-Shooter mit viel Action. Delta Force: Black Hawk Down im Test. In: Gamestar.de (1.5.2003). http://www.gamestar.de/spiele/delta-force-black-hawk-down/test/delta_force_black_hawk_down,37636,1341053.html

Schmitz, Petra: Großartig inszenierte, schnörkellose Dauer-Action. Call of Duty 4: Modern Warfare im Test. In: Gamestar.de (14.11.2007). http://www.gamestar.de/spiele/call-of-duty-4-modern-warfare/test/call_of_duty_4_modern_warfare,43463,1476253.html

Schmitz, Petra: Guild Wars im Test. Tolles Online-Rollenspiel ohne Grundgebühr. In: Gamestar.de (12.6.2005). http://www.gamestar.de/spiele/guild-wars/test/guild_wars,33439,1453979.html

Schmitz, Petra: Hat den Bogen raus. Crysis 3 im Test. In: Gamestar.de (19.02.2013). http://www.gamestar.de/spiele/crysis-3/test/crysis_3,46254,3009517.html

Schmitz, Petra: Mit Schwert und Kick. Dark Messiah of Might & Magic im Test. In: Gamestar.de (24.10.2006). http://www.gamestar.de/spiele/dark-messiah-of-might-magic/test/dark_messiah_of_might_magic,34898,1465695.html

Schmitz, Petra: Rift Test. Riss mit Schmiss. In: Gamestar.de (4.3.2011). http://www.gamestar.de/spiele/rift/test/rift,46088,2321409.html

Schneider, Boris/Gaksch, Martin: Afterburner. In: Power Play (1988), H. 2, S. 104. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite104

Schneider, Boris/Lenhardt, Heinrich: Dungeon Master. In: Powerplay (1988), H. 2, S. 78-79. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-02_seite78

Schneider, Boris/Lenhardt, Heinrich: Karate Kid II. In: Happy Computer Spielesonderheft 3 (1986), S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-3_seite64

Schneider, Boris/Locker, Anatol: Knight Orc. In: Happy Computer Spielesonderheft 4 (1987), S. 59. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-4_seite58

Schneider, Boris/Neumann, Gregor: Falcon. In: Powerplay (1988), H. 4, S. 64. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1988-04_seite64

Schneider, Boris: Aus dem Labor von Dr. Bobo. In: Happy Computer Spielesonderheft 1 (1985), S. 72. http://www.kultpower.de/archiv/heft_happycomputer_spielesonderheft-1_seite72

Schütz, Felix/Küchler, Thorsten/Krauß, Jürgen: Call of Duty: Modern Warfare 2. In: PCGames.de (13.11.2009). http://www.pcgames.de/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-PC-219515/Specials/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-699403/

Schütz, Felix: The Elder Scrolls 5: Skyrim im Test: Rollenspiel-Riese mit grenzenloser Freiheit – jetzt auch mit PC-Wertung! In: PCGames.de (15.11.2011). http://www.pcgames.de/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-PC-128680/Tests/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim-im-Test-Rollenspiel-Riese-mit-grenzenloser-Freiheit-jetzt-auch-mit-PC-Wertung-Test-des-Tages-853839/

Sehr, Marc/Heimpel, Julian/Purrucker, Jan: 3D-Grafik im Wandel der Zeit, Teil 9. Explosionen in Spielen, mit Community-Update. In: Gamestar.de (26.4.2013). http://www.gamestar.de/hardware/praxis/grafikkarten/2563304/3d_grafik_im_wandel_der_zeit.html

Siegismund, Fabian: Alter Hund, neue Tricks. Max Payne 3 im Test. In: Gamestar.de (5.6.2006). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-3/test/max_payne_3,44752,2568575.html

Siegismund, Fabian: Der beste Multiplayer-Shooter. Battlefield 2 im Test. In: Gamestar.de (21.07.2005). http://www.gamestar.de/spiele/battlefield-2/test/battlefield_2,33353,2311450.html

Stangl, Florian: Duke Nukem 3D (Shareware). In: PC Player (1996), H. 3, S. 46-47. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=5897

Valtin, Georg: Grandiose Film-Noir-Ballerei von Remedy. Max Payne 2 im Test. In: Gamestar.de (29.10.2003). http://www.gamestar.de/spiele/max-payne-2-the-fall-of-max-payne/test/max_payne_2,32213,1342874.html

Weitz, Volker/Hengst, Michael: Doom. In: Powerplay (1994), H. 3, S. 28-29. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=4026

Weitz, Volker: Sherman M4. In: Powerplay (1990), Sonderheft: Die 100 besten Spiele, S. 93. http://www.kultpower.de/archiv/heft_powerplay_1990-beste-spiele_seite92

Weitz, Volker: System Shock. Do the Cyber Boogie. In: Powerplay (1994), H. 11, o.S. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=384

Werth, Gaby M.: Ein reines Männermagazin. In: Telematch (1983), H. 2+3, S. 6. http://www.kultpower.de/archiv/heft_telematch_1983-02_seite6

Zengerle, Robert: GoldenEye 007. In: Video Games (1996), H. 10, S. 84-85. http://www.kultboy.com/index.php?site=t&id=7711

Verzeichnis der zitierten YouTube-Videos

Bina Bianca: Gamer Girls Tribute - Bina Bianca (original song) (25.1.2013). https://www.youtube.com/embed/yVHzdt6REoE

GameStar: Battlefield 3 (Multiplayer & Koop) - Test/Review von GameStar (Gameplay) (26.10.2011). https://www.youtube.com/embed/oUucLOaGaA8

GameStar: Counter-Strike: Global Offensive - Test/Review zu CS GO von GameStar (Gameplay) (24.8.2012). https://www.youtube.com/embed/eKIPTviq794

GameStar: DayZ - Video-Special zur Zombie-Mod für ARMA 2 (12.6.2012). https://www.youtube.com/embed/OtjCTRdq1Hg

GameStar: The Elder Scrolls Online - Special: 10 Dinge, die toll in ESO sind (Gameplay) (13.4.2014). https://www.youtube.com/embed/ECd3CBRt2U0

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #1 - Let's Play Slenderman Game German (19.7.2012). https://www.youtube.com/embed/W7eWF5fdrWA

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #2 - Let's Play Slenderman Game German (20.7.2012). https://www.youtube.com/embed/DaIi8w1-QFw

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #3 - Let's Play Slenderman Game German (21.7.2012). https://www.youtube.com/embed/5RioTRRxTJo

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #4 - Let's Play Slender Game German (28.7.2012). https://www.youtube.com/embed/upoHIajzWn4

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #7 - Let's Play Slender Game German (1.9.2012). https://www.youtube.com/embed/TPozaxqAQes

GameTube: Horror - Slender Gameplay mit Facecam #8 - Let's Play Slender Game German (9.9.2012). https://www.youtube.com/embed/y8fZqzQu7Yc

Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #003 - First Blood * Let's Play GTA Online (3.10.2013). http://youtu.be/bb3zukY4cRs

Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #008 - Das.. Ist.. KRIEG!! * Let's Play GTA Online (8.10.2013). https://www.youtube.com/embed/cZYBb3JcIbg

Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #013 - RRRAGEMODE oder: Vorerst kein Online mehr! * Let's Play GTA Online (13.10.2013). https://www.youtube.com/embed/D-4TxpIAFGo

Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #001 - Welcome to Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (16.9.2013). https://www.youtube.com/embed/jl2xNWeujZs

Gronkh: GTA 5 (GTA V) [HD+] #002 - Abschlepper & Kidnapper * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.9.2013). https://www.youtube.com/embed/acwF4TxjWdg

Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #008 - Neue Freunde, alte Freunde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (23.9.2013). https://www.youtube.com/embed/OlW_ZYBtpFE

Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #011 - Nutten und Knarren * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.9.2013). https://www.youtube.com/embed/EXVVXX38DqE

Gronkh: GTA V [HD+] #012 - Du kriegst, was Du gibst! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.9.2013). https://www.youtube.com/embed/jsBtpw4A05Y

Gronkh: GTA ONLINE [HD+] #017 - Hetzjagd! * Let's Play GTA Online (17.10.2013). https://www.youtube.com/embed/50S-uTAmhNE

Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #016 - Trevor, Vollsympath und Menschenfreund * Let's Play GTA 5 (GTA V) (1.10.2013). https://www.youtube.com/embed/-1UmTKCSvAA
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #018 - Scharfe Geschütze & Bregengrütze * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.10.2013). https://www.youtube.com/embed/m6T_xPVQg5M
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #019 - Nur Fliegen ist schöner * Let's Play GTA 5 (GTA V) (4.10.2013). https://www.youtube.com/embed/wCKnQE8Z1Qc
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #021 - Trevors Meth-Oden * Let's Play GTA 5 (GTA V) (6.10.2013). https://www.youtube.com/embed/JeqP9GqSoAM
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #024 - WTF??? ALIENS greifen an!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (9.10.2013). https://www.youtube.com/embed/88Zlx9NFUd8
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #034 - Schmieriger Schwanzvergleich * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.10.2013). https://www.youtube.com/embed/EMLCGRsqSTs
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #040 - Reißen wir den Ballas den Arsch auf! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (25.10.2013). https://www.youtube.com/embed/bWKa8QLA_Dw
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #041 - Folterknechte * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.10.2013). https://www.youtube.com/embed/buBF-6aanO4
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #042 - PEDO-CLOWNS greifen an!! Let's Play GTA 5 (GTA V) (27.10.2013). https://www.youtube.com/embed/9bdYzdRwY_A
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #049 - Anagramm: Komafaul * Let's Play GTA 5 (GTA V) (3.11.2013). https://www.youtube.com/embed/tZr_lRXdCJI
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #063 - ADRENALIN PUR: Quad Jumping * Let's Play GTA 5 (GTA V) (17.11.2013). https://www.youtube.com/embed/koBoLD-JZIw
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #065 - Teenager Liebe * Let's Play GTA 5 (GTA V) (19.11.2013). https://www.youtube.com/embed/a9aqmrLKxlY
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #068 - Schweinwanderungsbehörde * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.11.2013). https://www.youtube.com/embed/7Zmut_tSDQs
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #078 - Der Nuttenpapa von Los Santos * Let's Play GTA 5 (GTA V) (2.12.2013). https://www.youtube.com/embed/sbctYVuHzAM
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #098 - KRIEG gegen das FIB!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (22.12.2013). https://www.youtube.com/embed/z9xeXCeNqQM
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #102 - JESUS!! * Let's Play GTA 5 (GTA V) (26.12.2013). https://www.youtube.com/embed/sPAzXiudrmY
Gronkh: GTA V (GTA 5) [HD+] #107 - Todeswünsche & Todesengel [ENDE] * Let's Play GTA 5 (GTA V) (31.12.2013). https://www.youtube.com/embed/EYoY3lcspj8
Gronkh: Let's Play Max Payne 3 #002 [Deutsch] [HD+] - Superhomies auf Tour (22.6.2012). https://www.youtube.com/embed/weuknLoDwVM

Gronkh: OUTLAST [HD+] #010 - Lauf, Lauf, LAUF!!! * Let's Play Outlast (14.9.2013). https://www.youtube.com/embed/eHgu_XXxS5k

Gronkh: OUTLAST [HD+] #011 - Der Onkel Doktor ist daaaa! * Let's Play Outlast (15.9.2013). https://www.youtube.com/embed/wtRhOC8fdnE

Lu Bu Feng Xian: Skyrim: Death blows and finishing moves animation: Part 1 (21.11.2011). https://www.youtube.com/embed/CZcgpjZzWiA

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 1 - Die Saga beginnt «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (29.10.2013). https://www.youtube.com/embed/L8HKGZM_YnY

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 2 - Der Turm «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (13.10.2013). https://www.youtube.com/embed/zCI2JpAoK9Y

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGELPLAYER # 4 - USS Titan «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (1.11.2013). https://www.youtube.com/embed/nYQRyA6hG1A

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 5 - Agent Kovic «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (2.11.2013). https://www.youtube.com/embed/zBrgZBRlfeE

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 6 - Gras und Panzer «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (3.11.2013). https://www.youtube.com/embed/SGuYABKLipQ

PietSmiet (Brammen): BATTLEFIELD 4 SINGLEPLAYER # 8 - Hannah die Schlampe «» Let's Play Battlefield 4/BF4 | HD (5.11.2013). https://www.youtube.com/embed/ccogoK_ksyc

Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #001 [Deutsch] [HD] - Neustart und Vergleich (7.2.2013). https://www.youtube.com/embed/FjT8BkHklVE

PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #002 [Deutsch] [HD] - Einfach elektrisierend (8.2.2013). https://www.youtube.com/embed/QP6RjCcVQSs

PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #005 [Deutsch] [HD] - Auf Shuttlesuche (11.2.2013). https://www.youtube.com/embed/LWqnmTqYU4Q

PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #014 [Deutsch] [HD] - Mutantenkrabbe (20.2.2013). https://www.youtube.com/embed/TSVxd2DfwLg

PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #021 [Deutsch] [HD] - Such, Isaac, such! (28.2.2013). https://www.youtube.com/embed/8DGi8FQ_t5g

PietSmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #023 [Deutsch] [HD] - Hartnäckiger Gegner (2.3.2013). https://www.youtube.com/embed/StTAai4w1aw

Pietsmiet (Hardi): Let's Play Dead Space 3 #025 [Deutsch] [HD] - Zurückgelassen (4.3.2013). https://www.youtube.com/embed/4U3GsWPDZzc

PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #009 [Deutsch] [HD] - Eiskalt hingerichtet (28.11.2012). https://www.youtube.com/embed/QicbJSjJ3Ak

PietSmiet (Hardi): Let's Play Hitman Absolution #012 [Deutsch] [HD] - Wüstenvogel (2.12.2012). https://www.youtube.com/embed/8ljgxfO4P5Y

PietSmiet (Jay): Let's Play Crysis 2 #001 [Deutsch][HD] - Alcatraz am Start (17.1.2013). https://www.youtube.com/embed/VCO2POm-osM
Pietsmiet (Piet): GTA 5 # 8 - Hausbesuch & Golfversuch «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (23.9.2013). https://www.youtube.com/embed/AFQU_aHA5-I
PietSmiet (Piet): GTA 5 # 15 - Meeeeeeeeet Trevor «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (30.9.2013). https://www.youtube.com/embed/qLrv5DMKFIw
PietSmiet (Piet): GTA 5 # 18 - Explosives Meth-Geschäft «» Let's Play Grand Theft Auto V (3.10.2013). https://www.youtube.com/embed/Ag6YFjxxUGo
PietSmiet (Piet): GTA 5 # 60 - Feurige Angelegenheit «» Let's Play Grand Theft Auto V | HD (14.11.2013). https://www.youtube.com/embed/s4ldSYj2PG4
PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #001 [Deutsch/HD/PS3] - Mäxchen ist zurück (18.5.2012). https://www.youtube.com/embed/MVDIJVNG5Rw
PietSmiet (Piet): Let's Play Max Payne 3 #004 [Deutsch/HD/PS3] - Schwierigkeit: Pain in the ass (21.5.2012). https://www.youtube.com/embed/XaNBvrHGOmg
PietSmiet (Piet): SKYRIM # 6 - Überfordert «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (31.7.2013). https://www.youtube.com/embed/_qNV9Dk2BMk
PietSmiet (Piet): SKYRIM # 12 - Traut euch! «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (6.8.2013). https://www.youtube.com/embed/4iugd_KcbBE
PietSmiet (Piet): SKYRIM # 16 - Die Klaue «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (10.8.2013). https://www.youtube.com/embed/wxGZdU04_Hc
PietSmiet (Piet): SKYRIM # 25 - Die Jagd beginnt «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (19.8.2013). https://www.youtube.com/embed/62lCVUgv__k
PietSmiet (Piet): SKYRIM # 26 - Nette Begrüßung «» Let's Play The Elder Scrolls V: Skyrim | HD (20.8.2013). https://www.youtube.com/embed/1I8R1nXjnnc
PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 08 - Im Dunkeln ist gut Munkeln «» Let's Play Assassin's Creed 4 Black Flag | HD (3.11.2013). https://www.youtube.com/embed/xo-iq6QqKZc
PietSmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 25 - Die erste große Schlacht «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (21.11.2013). https://www.youtube.com/embed/dR3aqhV6hNE
Pietsmiet (Sep): AC4 BLACK FLAG # 50 - Team Pietsmiet vs. Team LPT «» Let's Play AC 4 Black Flag | HD (16.12.2013). https://www.youtube.com/embed/NEHGyUieLdE
Pixel Enemy: Max Payne 3 Design and Technology Series: Bullet Time (12.4.2012). https://www.youtube.com/embed/1OZmkLTqDAQ
Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #010 - Action auf dem Ozean [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (8.11.2013). https://www.youtube.com/embed/ybSferjrgQ4
Sarazar: ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG #019 - Das Küstenfort [HD+] | Let's Play Assassin's Creed 4 (17.11.2013). https://www.youtube.com/embed/VdXOnS_rGRA
Sarazar: BATTLEFIELD 3 #001 - Auf in die Schlacht [HD+] | Let's Play Battlefield 3 (26.10.2011). https://www.youtube.com/embed/PfMFAEoVX1Y

Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #004 [Deutsch] [Full-HD] - Eine himmlische Erfahrung (29.10.2011). https://www.youtube.com/embed/PhVqWTs24rk
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #007 [Deutsch] [Full-HD] - Die Schlacht um Teheran (1.11.2011). https://www.youtube.com/embed/zMwmEeJx_C8
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #011 [Deutsch] [Full-HD] - Keine Angst vor dem Bösen (5.11.2011). https://www.youtube.com/embed/yzNqOu7SNZQ
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #012 [Deutsch] [Full-HD] - Durch die Nacht (6.11.2011). https://www.youtube.com/embed/vXVbQ8cUYA8
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #015 [Deutsch] [Full-HD] - Ein neuer Feind (9.11.2011). https://www.youtube.com/embed/AW5W_q-IxQY
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #017 [Deutsch] [Full-HD] - Ein skrupelloser Waffenhändler (11.11.2011). https://www.youtube.com/embed/h9ETK8XfTvU
Sarazar: Let's Play Battlefield 3 #018 [Deutsch] [Full-HD] - Das bombastische Ende [FINALE] (12.11.2011). http://youtu.be/B4WG_2WNO4I
Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #002 - Das Nest der Rebellen [Full-HD] [Deutsch] (4.7.2012). https://www.youtube.com/embed/xEXEhfyCcxQ
Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #007 - Kein Weg zurück [Full-HD] [Deutsch] (11.7.2012). https://www.youtube.com/embed/Hgs9aE9u1FE
Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #008 - Massenvernichtung [Full-HD] [Deutsch] (12.7.2012). https://www.youtube.com/embed/orVAAM3Bifo
Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #009 - Die totale Zerstörung [Full-HD] [Deutsch] (13.7.2012). https://www.youtube.com/embed/Dwyp47GOlF0
Sarazar: Let's Play Spec Ops: The Line #010 - Schwere Entscheidungen [Full-HD] [Deutsch] (14.7.2012). https://www.youtube.com/embed/r9Vb5qdFfA0
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #005 - Flucht aus der Gefangenschaft [Full-HD] [Deutsch] (6.3.2013). https://www.youtube.com/embed/ngcZgh1v8wo
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #009 - Das Kommunikationszentrum [Full-HD] [Deutsch] (10.3.2013). https://www.youtube.com/embed/Kvj14kMqrIY
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #019 - Niemand bleibt zurück [Full-HD] [Deutsch] (20.3.2013). https://www.youtube.com/embed/toTwxg5cdr8
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #022 - Das große Inferno [Full-HD] [Deutsch] (23.3.2013). https://www.youtube.com/embed/GZy4F51KxyY
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #023 - Schwer unter Beschuss [Full-HD] [Deutsch] (24.3.2013). https://www.youtube.com/embed/gvxYbN4-yu4
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #024 - Panik und Verzweiflung [Full-HD] [Deutsch] (25.3.2013). https://www.youtube.com/embed/LDh_EyVUtm8
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #029 - Gefecht in der Ruine [Full-HD] [Deutsch] (30.3.2013). https://www.youtube.com/embed/LKqkrCEwuXE
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #036 - Kampf gegen die Untoten [Full-HD] [Deutsch] (6.4.2013). https://www.youtube.com/embed/iOer2ZNjXfM
Sarazar: Let's Play Tomb Raider #038 - Das Ende einer Monarchie [FINALE] [Full-HD] [Deutsch] (8.4.2013). https://www.youtube.com/embed/k4Zz99UADUU

TheDemoVault: EMS One Katowice: sNax ‚sneaky beaky like' vs. NiP (16.3.2014). https://www.youtube.com/embed/9WV1-AklbEQ
Trashtazmani: Let's Play Hitman: Absolution [Part 1] - Agent 47 ist zurück! (12.2.2013). https://www.youtube.com/embed/aVoGTsRuuGE

Verzeichnis der geführten Interviews

1. Barry (M/30 J.) und Bolli (M/24 J.), am 22.6.2014, 1:51 Std.
2. Bernd (M/22 J.), am 18.10.2013, 1:05 Std.
3. Blackpanther (M/23 J.), am 12.8.2013, 1:42 Std.
4. Borke (M/17 J.) und Mike (M/21 J.), am 6.10.2013, 1:10 Std.
5. Fenre (M/20 J.), Mogli (M/25 J.) und Pumba (M/30 J.), am 12.10.2013, 1:20 Std.
6. Fox (M/21 J.) und Skilly (M/25 J.), am 11.6.2014, 1:45 Std.
7. Julia (W/32 J.) und Aruto (M/29 J.), am 18.5.2014, 1:39 Std.
8. Kerby (M/22 J.) und Milo (M/17 J.), am 18.2.2014, 1:47 Std.
9. Kwin (M/22 J.) und Miralla (W/16 J.), am 9.6.2014, 1:14 Std.
10. Lela (W/39 J.) und Pandrael (M/26 J.), am 20.7.2014, 1:22 Std.
11. Limaneel (M/32 J.), am 10.6.2014, 1:49 Std.
12. Manny (M/37 J.), am 19.10.2013, 1:27 Std.
13. Marco (M/26 J.) und Tarox (M/21 J.), am 18.7.2014, 2:04 Std.
14. Milo (M/17 J.), am 19.2.2014, 0:53 Std.
15. Onkie (M/25 J.), am 7.8.2013, 1:09 Std.
16. Painstar (M/22 J.), am 6.8.2013, 1:26 Std.
17. Pandora (W/28 J.) und Lee (M/32 J.), am 2.11.2014, 1:14 Std.
18. Petator (M/32 J.), am 29.8.2014, 1:11 Std.
19. Pirou (M/35 J.) und Alexoton (M/26 J.), am 20.7.2014, 1:06 Std.
20. Shadow (M/16 J.), am 8.8.2013, 0:48 Std.
21. Tobi (M/16 J.), am 5.10.2013, 1:02 Std.
22. Tolero (M/27 J.) und Darkdragon (M/25 J.), am 8.8.2013, 0:59 Std.
23. Tommy (M/32 J.) und MauMau (M/29 J.), am 19.5.2014, 1:29 Std.
24. Wooshy (M/22 J.), am 5.8.2013, 1:49 Std.

Dank

Mein Dank gilt: den Spielerinnen und Spielern, die sich einer an Computerspielgewalt interessierten Perspektive geöffnet haben und mich an ihrem Alltag teilhaben ließen; der Studienstiftung des deutschen Volkes, die diese Arbeit gefördert hat; zahlreichen Kolleginnen und Kollegen: Die Promovierenden und Lehrenden am Institut für Empirische Kulturwissenschaft der Universität Tübingen haben mich auf mehreren Promovierenden-Treffen durch ihre kritische Prüfung des Konzepts der Studie unterstützt. Das Institut für Europäische Ethnologie der Humboldt-Universität zu Berlin hat mich über mehrere Jahre als Gast aufgenommen – aus zahlreichen Gesprächen im Institut und insbesondere den Diskussionen im „DoktorandInnenzimmer“ und im „Medienlabor“ sind viele Überlegungen enstanden, die unmittelbar in die Studie eingeflossen sind. Unersetzlich waren auch die Treffen und Gespräche mit den Mitgliedern der dgv-Kommissionen „Digitalisierung im Alltag“ und „Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung“, deren Perspektiven den theoretisch-methodologischen Rahmen der Studie maßgeblich prägten.

Mein Dank gilt insbesondere den beiden BetreuerInnen der Arbeit. Prof. Dr. Monique Scheer hat nicht nur die für diese Studie entscheidende Theorie der Emotionspraktiken maßgeblich entwickelt, sondern in vielen unersetzlichen Gesprächen meine Anwendung ihres Konzepts interessiert und produktiv begleitet, ohne den Weg vorzugeben oder einzuengen. Im Gegenteil hat sie mich ermutigt, eigene Wege zu gehen, was tiefen Respekt und meinen herzlichen Dank verdient. Dem Erstbetreuer Prof. Dr. Kaspar Maase muss ich schließlich gleich in mehrerer Hinsicht danken: erstens dafür, dass er diese Arbeit äußerst engagiert und sorgfältig betreut hat; zweitens dafür, dass er eine Tradition der Kritik pflegt, die sowohl Studierende als auch Promovierende auf Augenhöhe behandelt und genau dadurch gleichwertige KollegInnen aus ihnen macht; drittens dafür, dass er durch seine eigenen Arbeiten und auch Lehrveranstaltungen maßgeblich an der Etablierung der Themenfelder Populärkulturen und Vergnügen im „Vielnamenfach“ mitgewirkt und damit einer Generation von Studien wie auch der vorliegenden den Weg eröffnet hat.

Danken möchte ich zuletzt meiner Familie: meinen Eltern, die durch ihre Unterstützung ein Studium der Empirischen Kulturwissenschaft und damit auch diese Arbeit möglich gemacht haben; und Sabine Wirth, die die Studie von ihrer Entstehung an begleitet, kritisch reflektiert sowie lektoriert hat, und der ich nicht nur viele Erkenntnisse in medienwissenschaftlichen Belangen, sondern vor allem viel Motivation verdanke.

Danke euch allen!